CONCURS CÂŞTIGĂ 1 JOC ORIGINAL RUSH FOR BERLIN



ISSN: 1454-9964

SEPTEMBRIE 2006 NR. 71/ ANUL VII PREŢ 13,50 RON

PC Games

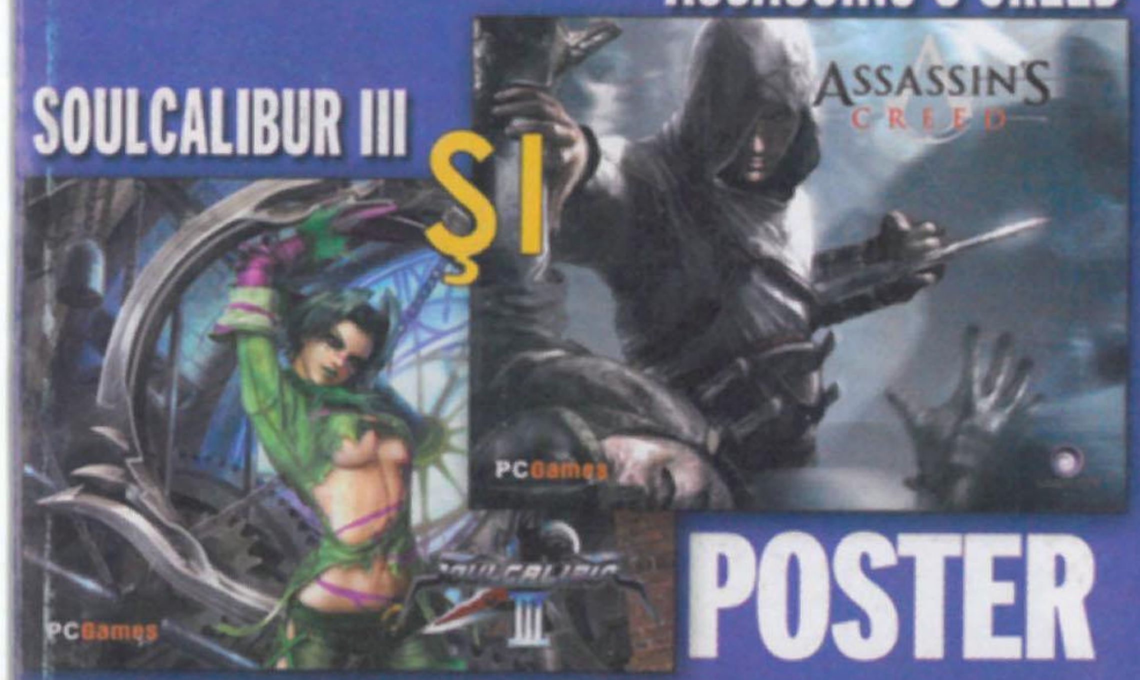


2 100 PAGINI
CD-uri

JOC FULL
EXCLUSIV ÎN ROMÂNIA
GUILTY GEAR X2 RELOAD
APĂRUT PE PC
ÎN IANUARIE
2006

SPECIAL Sex'n'Games
PARTEA a III-a şi ultima!

ASSASSINS'S CREED
SOULCALIBUR III ŞI



POSTER



Mai mult decât o conferinţă de presă, cafeneaua id Software şi-a deschis porţile

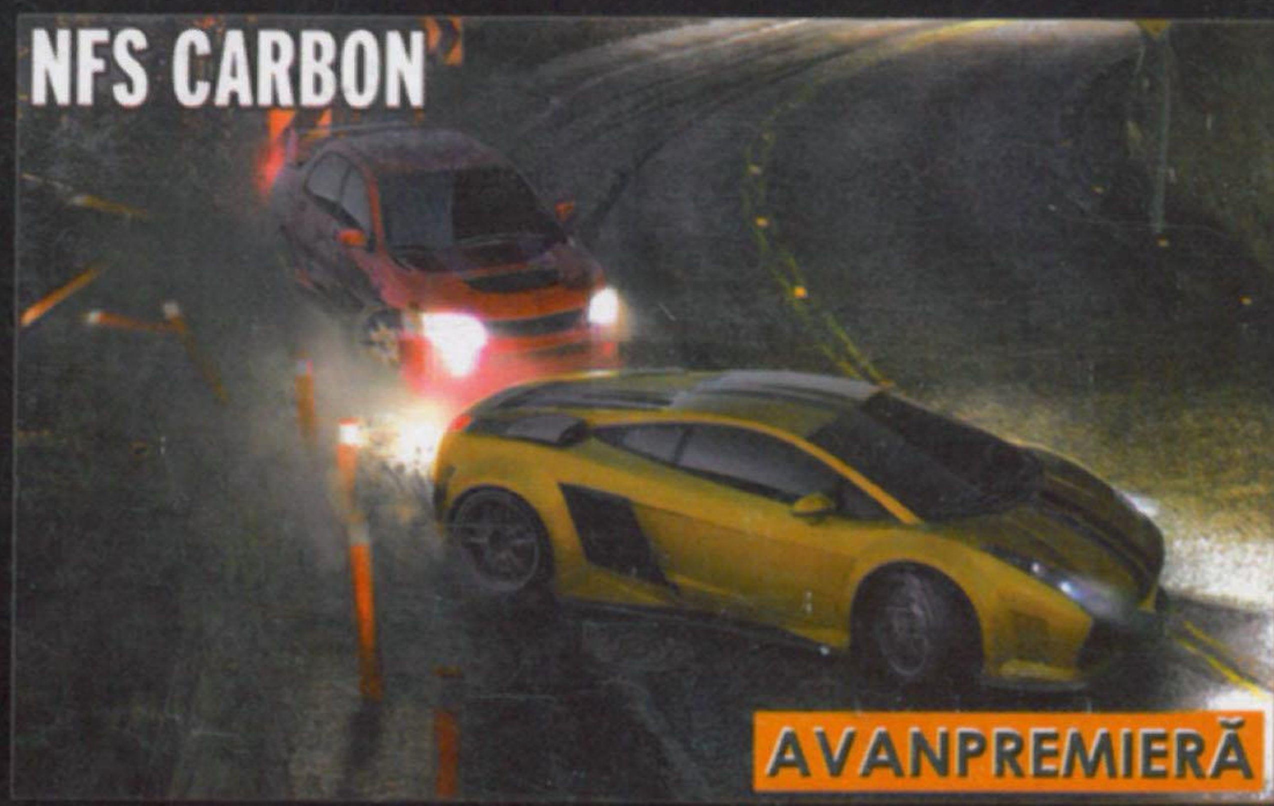
MEGA-AVANPREMIERĂ



GOTHIC 3
Aflaţi toate detaliile despre cel mai aşteptat RPG al Europei

AVANPREMIERĂ
Command & Conquer 3

NFS CARBON



AVANPREMIERĂ

Creşte miza cu noul capitol din istoria curselor ilegale

PARAWORLD



HANDS-ON

La picnic cu saurienii într-un RTS inovator!

6422223 000010


Dezlănţuie internetul
la viteza luminii.
FIBER LINK – NOUA TA CONEXIUNE
INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: 10 MB/S
ÎN ORAŞUL TĂU ŞI 2 MB/S ÎN INTERNET
fiberlink
Fiber Link
internet cu
viteza luminii
Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?
Stabilitate şi fiabilitate garantate de noua soluţie tehnică bazată pe fibră optică.
Super-viteză de transfer, până la 2 Mb/s în internet.
Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din oraşul tău, până la 10 Mb/s – viteze de 40 de ori mai mari decât cele cu care te-ai obişnuit până acum.
Abonamente începând cu 9 USD/lună.
Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament – până la 2200 minute naţionale lunare GRATUITE în reţelele de telefonie fixă şi 30 de minute GRATUITE în reţelele de telefonie mobilă.
Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
Conectare GRATUITĂ (taxă de conectare 0).
Acces GRATUIT la RDS.Link LIVE! – transmisii live online.
Acces GRATUIT la serverele de jocuri şi download ale portalului www.linkmania.ro.
Posibilitatea achiziţionării pachetului complet de servicii RCS & RDS – televiziune, internet şi telefonie.
INSTALARE ÎN MAXIM
5
ZILE
ABONAMENT GRATUIT PRIMELE
3
LUNI
INFORMAŢII CLIENŢI
031 400 4600
rds.LINK
www.rdslink.ro

E3 a murit! Trăiască E3 Media Festival!

Interesant, te întorci ca tot omu' din vacanţă şi afli că E3 nu mai există, cel puţin în forma în care îl cunoşteai. Cea mai mare expoziţie din lume consacrată jocurilor video, în care erau prezente toate jocurile, toţi producătorii, toţi publisher-ii timp de trei zile pline de babes, informaţii, poze, muzică asurzitoare şi brelocuri inutile. Pentru un jurnalist, cele trei zile însemnau ore puţine de somn şi curse contra cronometru, ca să acopere măcar un sfert din expoziţie. Pentru publisher-i, cele trei zile s-au transformat, în timp, într-o imensă gaură în buget. „Costurile au devenit exorbitante, declara recent o sursă a revistei MCV. Unii dintre noi au depăşit chiar 10 milioane dolari. Dar nu intră în calcul numai spaţiul, desigur: este vorba şi despre construirea standului, seratele, hotelul, biletele de avion. În special securitatea costă deja exagerat de mult".

Am fost foarte plăcut surprins să aflu că E3, în forma în care îl ştim cu toţii, şi-a dat obştescul sfârşit! Cel mai mare târg al jocurilor video... E clar că un astfel de mausoleu nu poate dispărea de azi pe mâine. Eh, dar se pare că a fost suficient ca cei mai influenţi expozanţi, adică Microsoft, Sony şi Electronic Arts (potrivit Gamespot) să bată din picior ca să provoace o reorientare a evenimentului. Mulţi insideri spun că E3 a devenit un circ, un târg monstruos care nu oferea publisher-ilor decât beneficii reduse în raport cu costurile. Prea mulţi expozanţi, prea multe anunţuri şi prea multe produse au forţat jurnaliştii să nu se ocupe decât de cele mai importante, lăsând restul în umbră. Publicul prea numeros a dus chiar la situaţii absurde: trei ore de aşteptare ca să pătrunzi în standul Wii, într-un salon rezervat profesioniştilor.

E3 devenise un „show în show". Cum să-i iei interviu lui Romero când îţi urlă muzica din 500 de boxe şi eşti obligat să urli ca un octogenar căruia i s-a defectat aparatul auditiv?! După câteva zile de speculaţii, ESA, asociaţia organizatoare, a anunţat draconica schimbare: E3 Media Festival va fi mai „intim" şi se va axa pe distribuţie, studiouri de dezvoltare şi „mici evenimente" care vor implica presa. Noua formulă vizează cca. 5.000 profesionişti, ceea ce este o diferenţă faţă de cele 60.000 persoane prezente în luna mai a.c. Expoziţia se va desfăşura în luna iulie, pentru ca publisher-ii să-şi poată prezenta versiunile pe cât se poate finisate ale titlurilor de sfârşit de an. Los Angeles va pierde cu această ocazie între 50 şi 70 milioane dolari din această reducere dramatică de anvergură. ESA a afirmat importanţa crescândă a expoziţiilor „periferice", cum sunt Games Convention (Leipzig) sau Tokyo Games Show: „nu mai este nici eficient, nici necesar un mega-show unic", declară Douglas Lowenstein, preşedintele ESA. Are dreptate, omul! Dacă materialul informativ este mai bine dozat pe parcursul anului, toată lumea are de câştigat. Dispariţia vechiului E3 ridică totuşi câteva semne de întrebare: cum se vor face auziţi producătorii independenţi fără un mega eveniment global? Vor reuşi revistele şi site-urile cu bugete modeste să fie prezente la toate evenimentele? Pentru multă lume, sfârşitul „Disneyland-ului jocurilor video" înseamnă deja regrete nostalgice, echivalente cu efectele dispariţiei lui Moş Crăciun...

CIPRIAN COROIANU
Redactor-şef



Impressum

Director General
Gabriela Puchianu

Director Executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

Redactor-şef
Ciprian Coroianu (Djibril Dobrică)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jácint Erdei (El Patriarchico)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărăţeanu (Jackass Thompson)
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaş (Call of Huhurez)
marius@pcgames.ro

Trainee
Remus Ilieş (Remoose)

Colaboratori
Diana
Karyonna

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

Design
Cornel Sevastra (Villager)

DTP
Alexoaie Ioan (ics)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 17 AUGUST 2006

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
Advertising sales-manager
Alina Filip - tel: 0720/400316
mk.alina@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente:
Ramona Ghirdan
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

Expediţii: Paul Mork

Distribuţie:
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuţie convenţională:
Onica Dorin tel.: 0720/440.003
Director Distribuţie în reţeaua şcolară:
Cristian Retea - distributie@mediacontact.ro
Aurică Andreiu - tel: 0359/401.086

Contabilitate
Contabil şef: Laurenţiu Ardelean
financiar@mediacontact.ro

Juridic: Ioana Cloară juridic@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producţie: SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea
Producţie CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro

www.pcgames.ro

ISSN: 1454–9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.
Preşedinte: **Dorel Puchianu**

Inserenţi

BRAT
Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004

CUPRINS 71 septembrie/2006

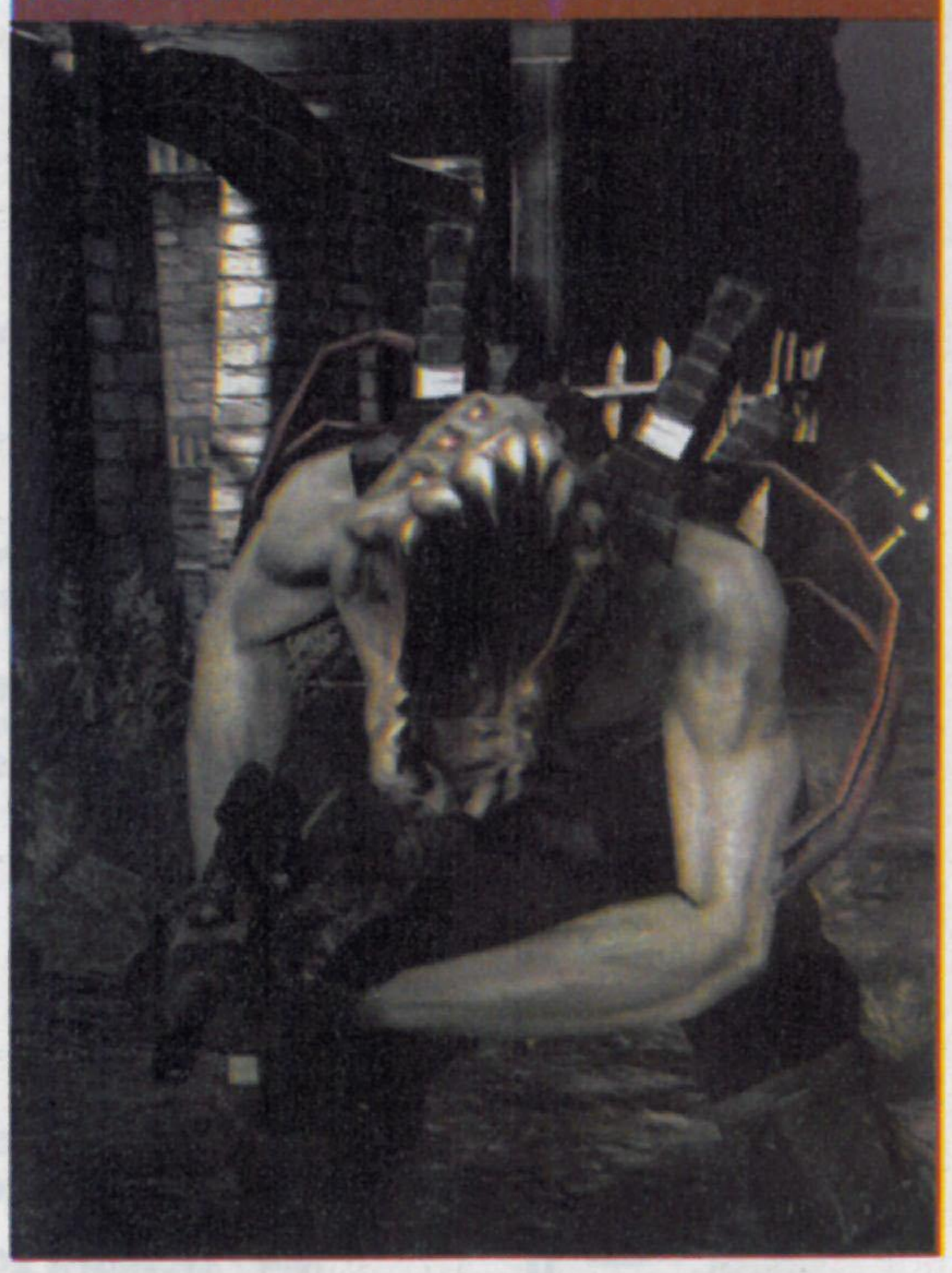
Gothic III



Civilization IV: Warlords



Resistance: Fall of Man



Actualități

Jocuri FULL

Eveniment

Avanpremieră



Hands-on



Special

Teste

FPS

Action/Adventure

Strategy

RPG

Console

Hardware

Cârcoteli ludice

Insider

Service

Concurs

În urma tragerii la sorți a câștigătorilor concursurilor organizate de revista PC Games 4 Fun, s-au extras următorii:

Luna martie: Petre Radu Constantin, loc. Mizil, jud. Prahova - jocul **„Commmand&Conquer: The First Decade"** (Best Distribution)

Luna aprilie - Cașu Ștefan, loc. Constanța, jud. Constanța - jocul **„The Elder Scrolls IV: Oblivion"** (Best Distribution)

Luna mai - Splica Ion, loc. Găiești, jud. Dâmbovița - jocul **„Tomb Raider: Legend"** (Best Distribution)

Luna iunie/iulie - Viua Eduard, loc. Moldova Nouă, jud. Caraș Severin - jocul **„Fifa 2006 Word Cup"** (Best Distribution)

Luna iunie/iulie - Alex Lăpădat, loc. Sibiu, jud. Sibiu - jocul **„Ghost Recon: Advanced Warfithter"** (Ubisoft)

CD 1

FULL VERSION

Guilty Gear X2 Reload

CD 2

DEMO

Total Pro Golf

FREE FULL VERSION

Silver Wings

TOOLS

Codec Pack All in 1

Miranda IM

uTorrent v1.6

SPECIALS

Far Cry Benchmark

Half-Life 2 Benchmark

Serious Sam 2 Benchmark

Call of Duty Maps

Call of Duty Mods

VIDEO

Crysis

Guilty Gear X2 Reload CD-DVD



Full Version

Silver Wings CD-DVD



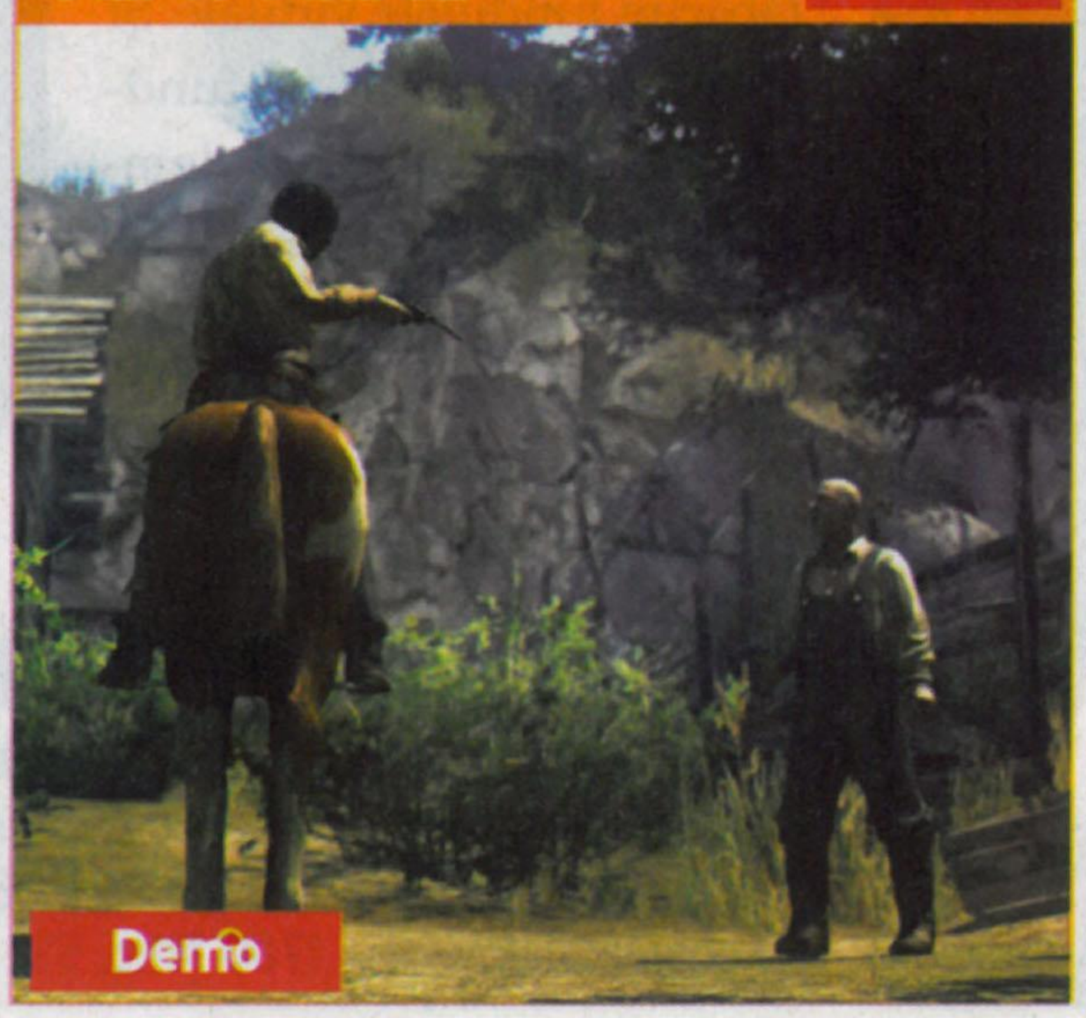
Free Full Version

Crysis CD-DVD



Video

Call of Juarez DVD



Demo

DVD

FULL VERSION

Guilty Gear X2 Reload

FREE FULL VERSIONS

Mario Forever

MU Online

Silver Wings

DEMOS

Total Pro Golf

LEGO Star Wars 2

Call of Juarez

DRIVERS

ATi Catalyst v6.6 (win2K/XP)

nVidia ForceWare 91.31 (win2K/XP)

SPECIALS

Far Cry Benchmark

Half-Life 2 Benchmark

Serious Sam 2 Benchmark

Quake 4 Benchmark

Call of Duty Maps

Call of Duty Mods

Ghost Recon: Advanced Warfighter MapPack2

Half-Life 2 MOD Mistake of Pitagoras

Quake 3 MOD World of Padman

PATCHES

Quake 4

Starcraft Broodwar

Vampire: The Masquerade - Bloodlines

TOOLS

Codec Pack All in 1

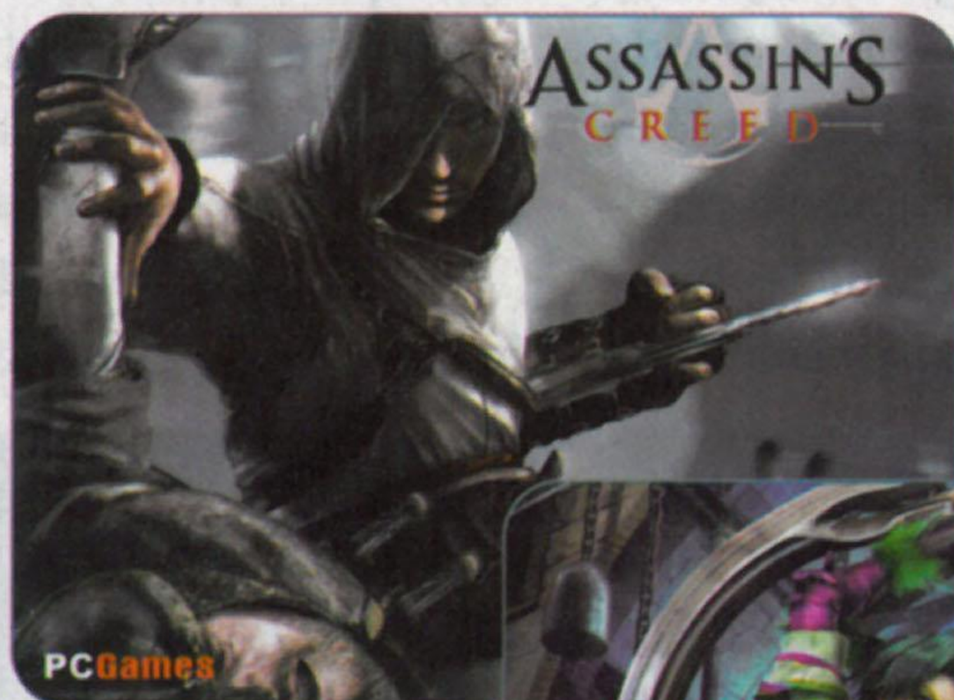
Miranda IM

uTorrent v1.6

VIDEOS

Crysis

QuakCon 2006

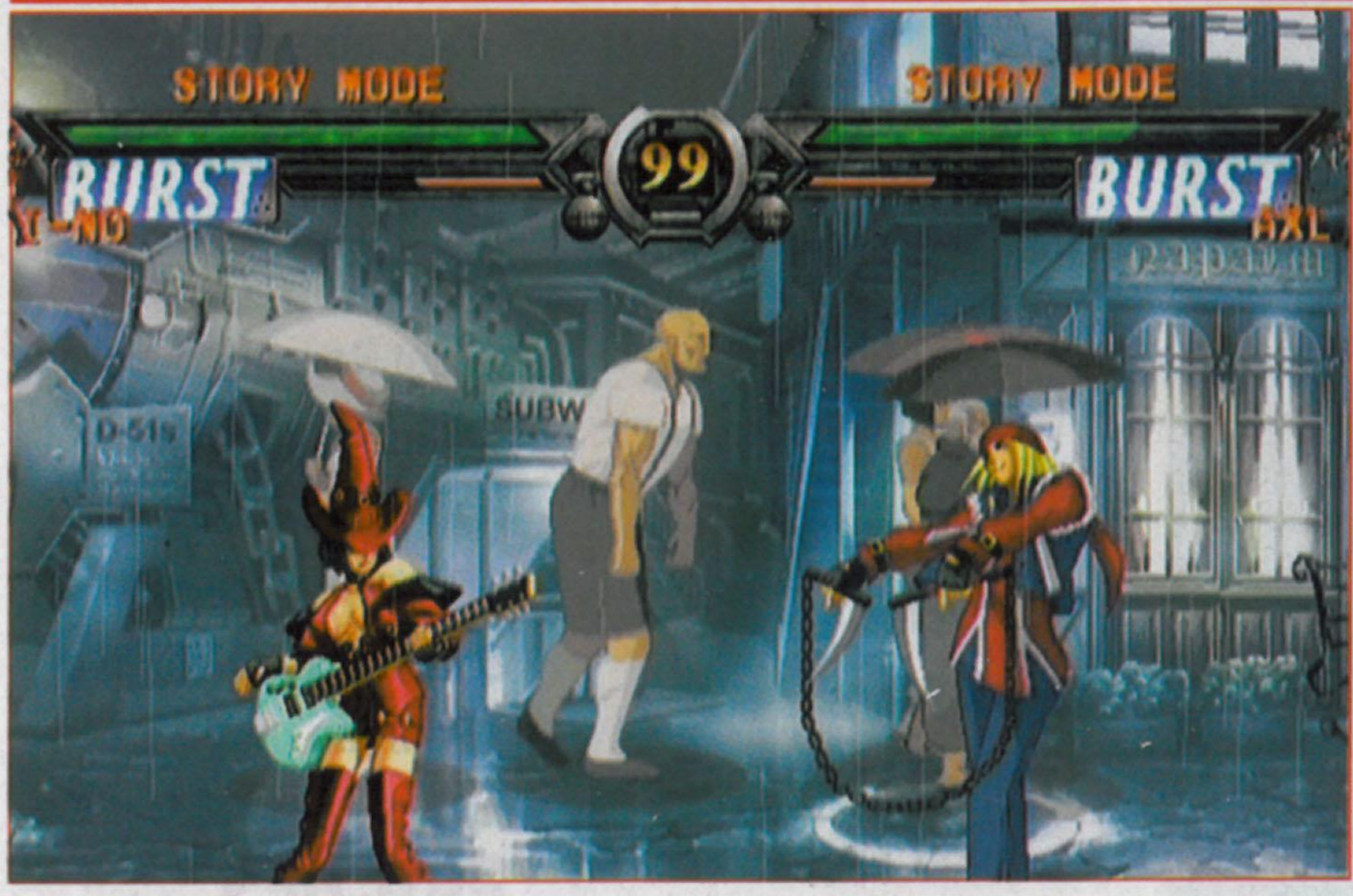


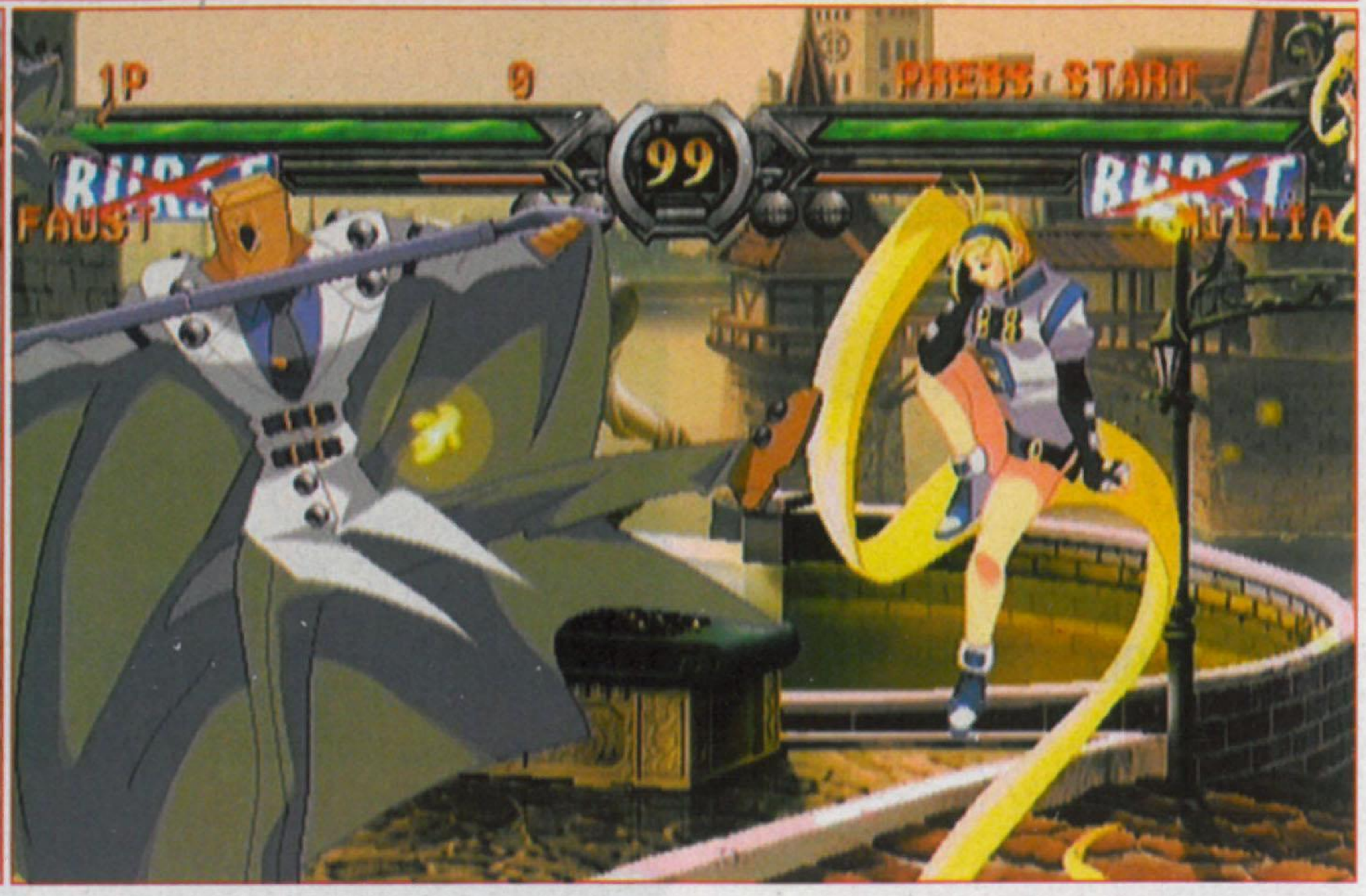


Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificaţi cu atenţie dacă acestea nu prezintă defecţiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeţei etc.). Asemenea defecţiuni pot provoca defectarea unităţii optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacţiei, cu condiţia ca defecţiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.

EXCLUSIV ÎN ROMÂNIA

APĂRUT PE PC ÎN IANUARIE 2006





Guilty Gear X2 Reload

Pentru cei dintre noi destul de vârstnici pentru a prinde perioada de aur a jocurilor arcade, fighting game-urile clasice nu reprezintă nici un mister. Ţin minte şi acum vacanţele petrecute prin diverse locuri exotice, când mă strecuram, mic şi aprig, de sub atenta supraveghere a părinţilor şi o zbugheam mai ceva ca Ion Creangă la cea mai apropiată sală de jocuri – jocurile Arcade. Ştiţi voi, maşinăriile alea mari cu jetoane, unde ni se pierdea ca prin magie întreaga alocaţie. Cu timpul, însă, această modă atât de simpatică a început să se piardă în negura timpului, singurele reminiscenţe fiind jocurile echivalente, prezente pe consolele de astăzi. **Street Fighter**, seria **Mortal Kombat**, **Tekken**, **Virtua Fighter** şi alte asemenea didigoaie. Portările pe PC nu sunt întotdeauna cele mai reuşite, simplitatea folosirii controllerului neputând fi egalată nici măcar de cele mai performante tastaturi, însă am avut cu toţii parte de clipe plăcute în compania lor. Acum, tot de pe meleagurile consolelor, vine **Guilty Gear X2 Reload**, joculeţ foarte apreciat pentru fightingul foarte bine echilibrat, profunzime, varietate, precum şi un suport şi un comportament foarte bun la capitolul online; nu că partea de singleplayer nu ar oferi ore bune de satisfacţie.

Stilul grafic este deosebit de familiar, de fapt unul clasic, stil ce a fost abordat în numeroase astfel de producţii de specialişti în domeniu, CAPCOM şi SNK. **GG X2 Reload** este, de fapt, un upgrade al unui alt upgrade pentru **Guilty Gear X** care, la rândul său, este sequel-ul unui joc apărut cu mai bine de 8 ani în urmă. Cum spuneam, nici nu se pune problema graficii, deoarece stilul 2D este unul fără vârstă; probabil şi când ne vom petrece majoritatea timpului cu o cască-emulator de realitate virtuală cocoţată în vârful capului, 2D-ul ne va oferi aceleaşi sentimente de reverie ca acum 15 ani. Cu o serie de personaje dintre cele mai colorate, **GG** promite să ne ţină ore bune în faţa calculatorului, fie că tăbăcim fundüleţul vecinului, fie că tăbăcim funduleţe virtuale. Şi avem o grămadă de funduleţe la dispoziţie, slavă domnului. De la o dom'şoară pirat ce foloseşte pe post de bici o ameninţătoare ancoră, un doctor nebun ce parcă poartă o plasă de cumpărături pe post de pălărie, până vampirul cu aere british ce fumează calm o pipă sau până la rockeraşul agitat ce se mândreşte cu hainele-i negre şi chitara electrică.

Acum vă las cu domnul şi purced pe câmpul de luptă. Pace vouă.





Casetă tehnică

Producător:	Arc Developments
Publisher:	Majesco Games
Necesar:	1200 MHz, 256 MB RAM, 64 MB Video
Recomandat:	1700 MHz, 512 MB RAM, 128 MB Video

MU Online

Producător: Webzen

Vreţi MMO-uri? Vă dăm MMO-uri! Cu o mică precizare: mai ieşiţi din când în când şi pe afară, la un fotbal, la un mic, o măslină, ce mai, luaţi o pauză! Să nu ziceţi că nu v-am avertizat. În această lună vă punem la dispoziţie clientul de **MU Online** – un MMO gratuit, old school style, care a prins ceva rădăcini şi în cultura occidentală în momentul în care producătorul Webzen a decis să-i dea drumul în Europa şi America de Nord. **MU Online** poate fi jocul perfect pentru cei care nu au timp sau nu au chef să investească o taxă lunară pentru a juca un MMO ceva mai complex şi mai bine cotat pe piaţă. Dotat cu personaje diverse, ale căror specializări se mulează pe aproape fiecare stil de joc, cu itemuri dintre cele mai variate şi cu monştri furioşi ce bântuie hai-hui coclaurile sălbatice, **MU** este un joc classic în care trebuie să îţi dezvolţi personajul, să îl echipezi cu cele mai bune arme, armuri sau scuturi şi, evident, să faci niscaiva curăţenie generală prin împrejurimile aşezărilor. Fiind un MMO, nu putem uita punctul forte: ceilalţi jucători. Interacţiunea dintre aceştia adaugă o doză de realism jocului, cu toate grijile, necazurile şi bucuriile aferente. Universul creat este, astfel, ca o mică lume în care suportăm toate trăirile umane: bunătate, camaraderie, zgârcenie, ură şi aşa mai departe. Pentru novicii în ale MMO-urilor care intenţionează să exploreze pe viitor şi alte tărâmuri magice, **MU Online** este un loc bun de începere a pelerinajului virtual.



Silver Wings

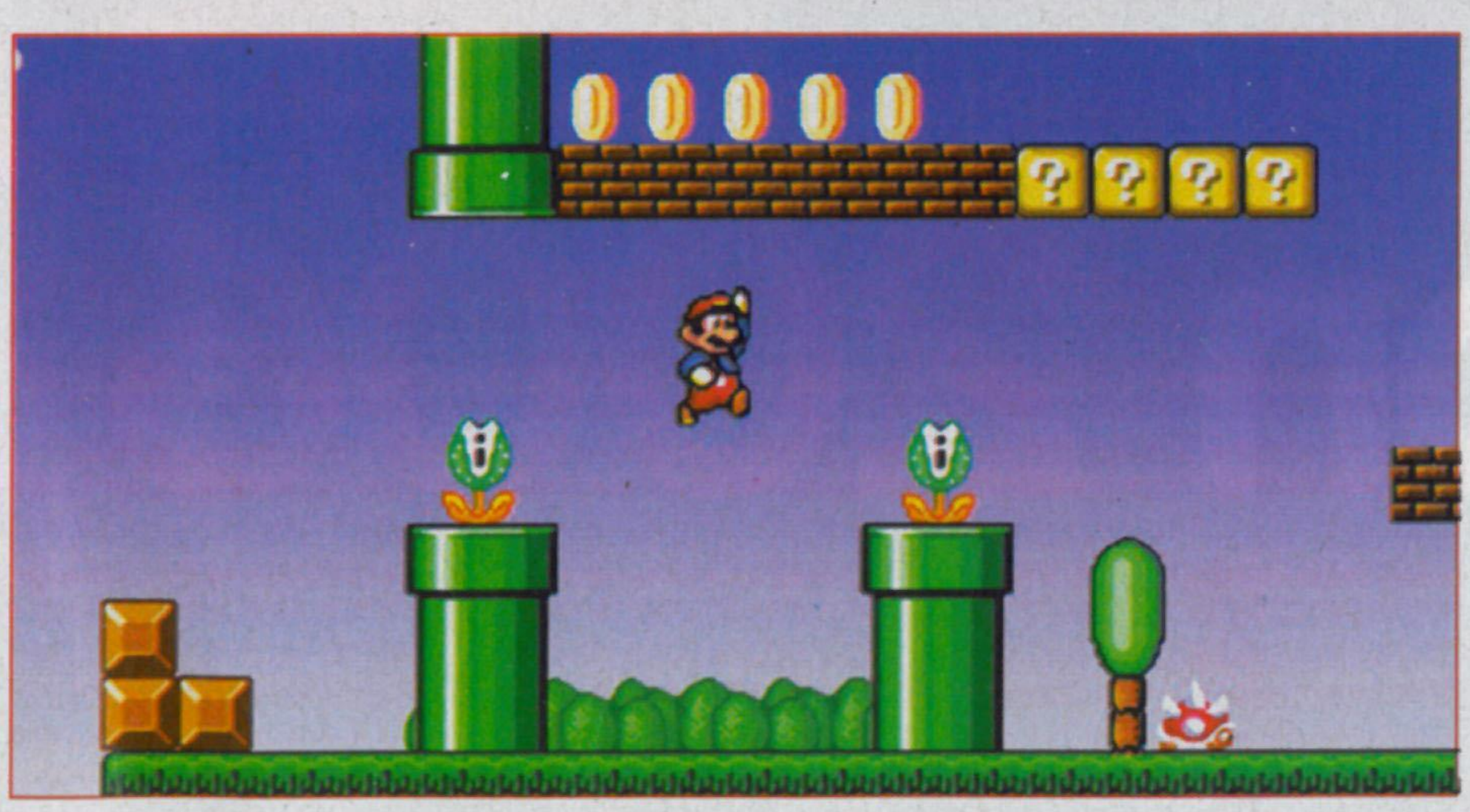
Producător: Bampusht!

Mai ţineţi minte joculeţele vechi, **Tyrian** sau **Raptor**, care făceau deliciul publicului prin sălile de calculatoare în urmă cu mulţi, mulţi ani de zile? Da? Mă bucur. Ei bine, fiii şi fiicele mele, **Silver Wings** este cum nu se poate mai asemănător, un arcade clasic care, pe lângă obişnuitele facilităţi cu care ne obişnuieşte genul, este binecuvântat de producători cu 2 personaje jucabile distincte, fiecare dintre ele cu personalitatea sa şi stilul său propriu, peste 30 de niveluri, 15 sub-sisteme upgradeabile pentru dragele noastre navete spaţiale, precum şi patru niveluri de dificultate, incluzând "Adaptive" pentru cei cu mâna tremurândă. Bampusht!, producătorul responsabil cu acest titlu, ne promite că jocul ne va ţine mult şi bine în faţa monitoarelor.



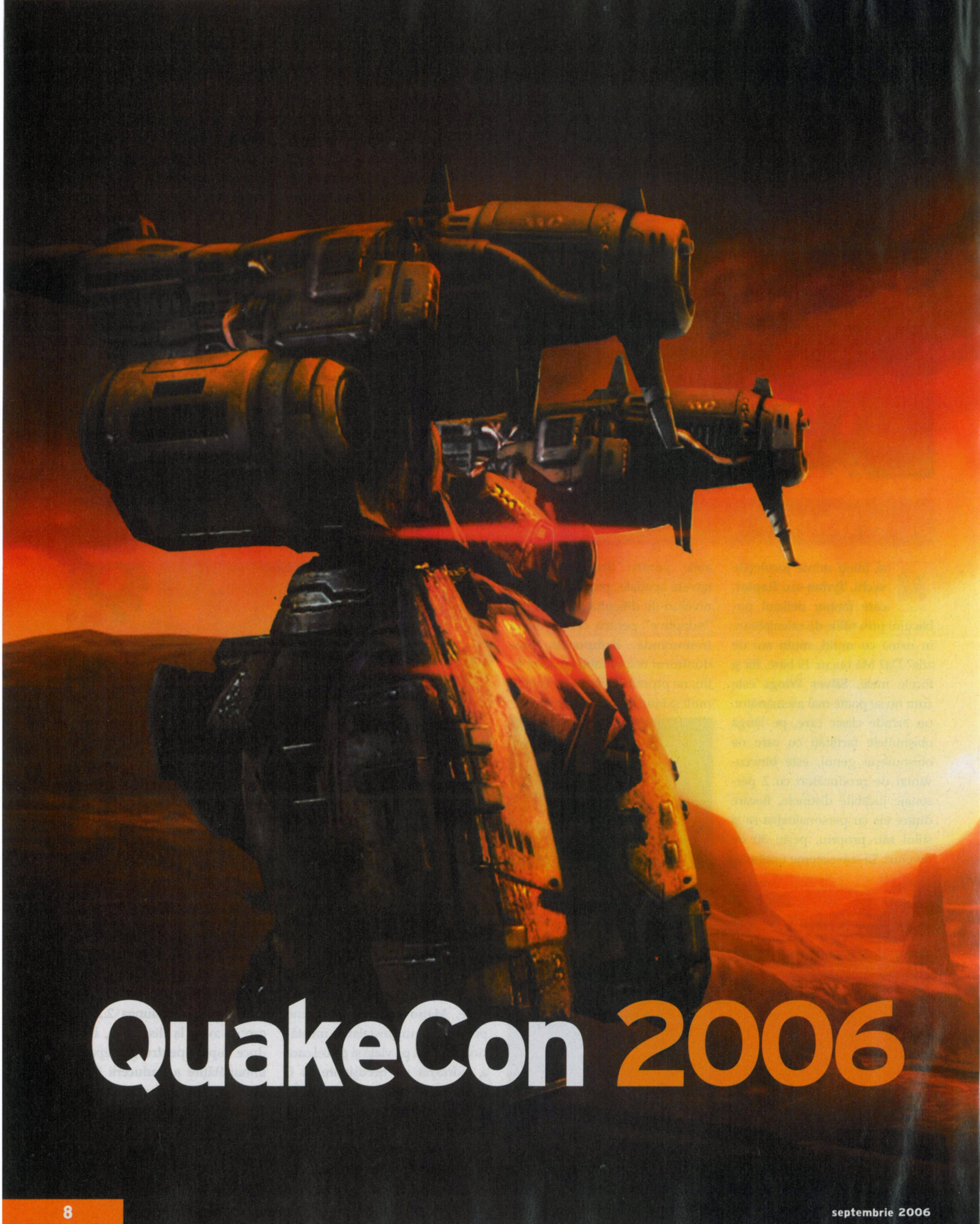


Mario Forever



O clonă foarte simpatică de **Super Mario 3**, venită tocmai de pe meleaguri poloneze, **Mario Forever** ne spune povestea unui instalator mustăcios, supărat pe viaţă şi pe cel care a îndrăznit cu neruşinare să îi răpească adevărata dragoste. În clasicul stil arcade cu care ne-am obişnuit pe anticele console Super Nintendo, acest **Mario** slavon trebuie să treacă prin foc şi sabie (asemeni conaţionalului său romancier), într-un ambient original, cu lumi secrete şi tot felul de zone bonus. Versiunea 2.16, pe care o aveţi la dispoziţie, introduce suport pentru gamepad, o îmbunătăţire a traducerii în engleză, precum şi o uşoară creştere a dificultăţii pe parcursul înaintării în joc.

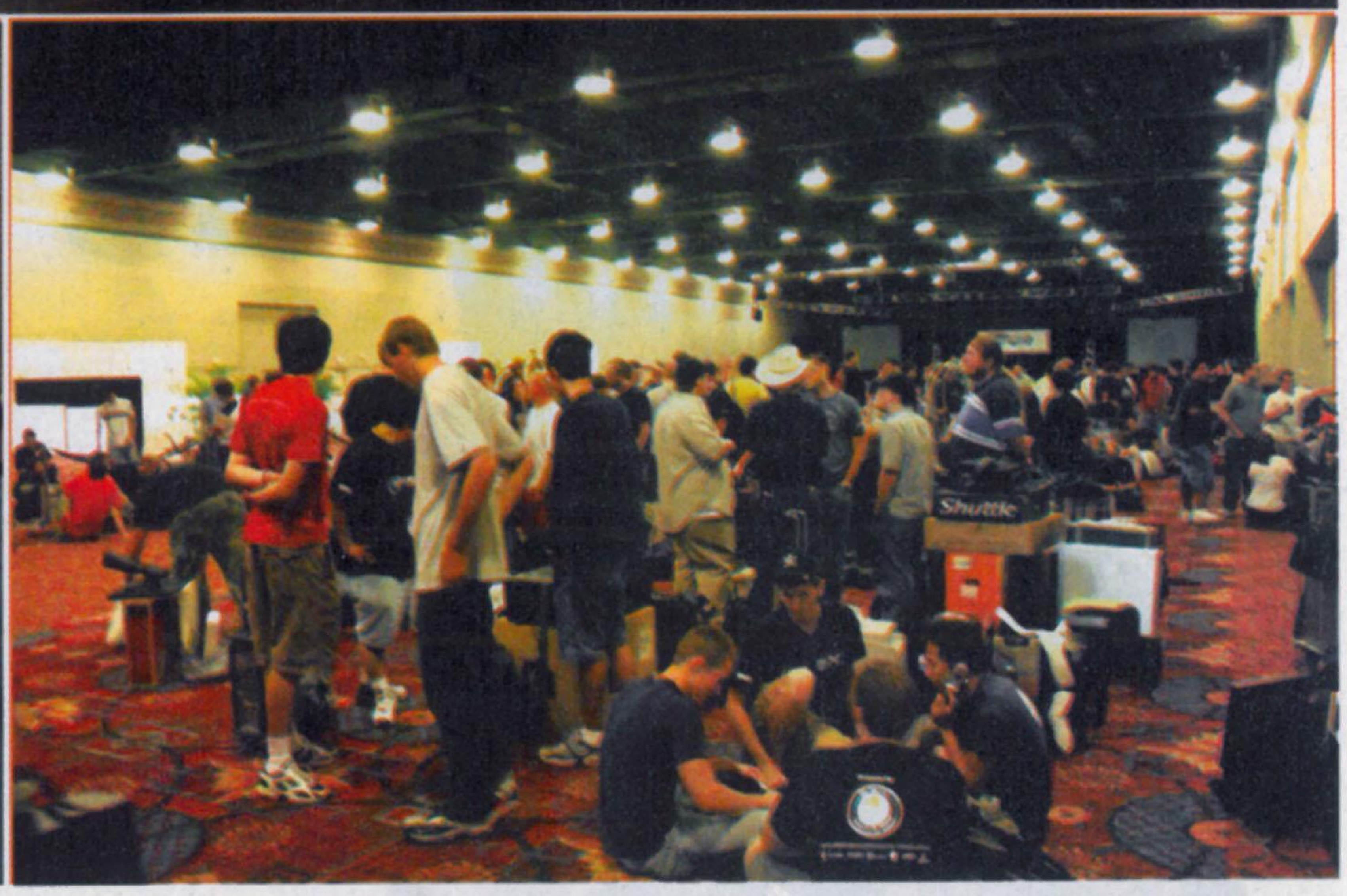
JACKASS THOMPSON
paul@pcgames.ro



QuakeCon 2006







În ultimul timp, am devenit foarte invidios. Sunt invidios pe toţi cei care fac trei paşi afară din casă şi dau nas în nas cu câte o conferinţă de proporţii pantagruelice, unde producătorii se adună care mai de care, **îşi împărtăşesc ideile despre viaţă, despre viitoarele lor proiecte, despre ce au mâncat la prânz, cât de proaste sunt unele sortimente de bere şi despre accidentul de circulaţie în care le-a luat foc pisica.**

Din nou, nu am fost acolo

În perioada E3-ul am înghiţit în sec, mulţumindu-mă cu strugurii acri ai reportajelor online şi cu faptul că agitaţia de acolo era mult prea halucinantă pentru o putoare de om ca mine. Cu toate astea, aş fi mers dacă aş fi avut ocazia. Ei bine, nu acelaşi lucru se poate spune despre QuakeCon 2006 care, spre deosebire de orice altă activitate de gen de pe faţa planetei, nu este o întrunire de „afaceri". O întâlnire de interese unde micii producători se chinuie să-şi umecteze limba cât mai bine pentru a linge părţile dorsale ale marilor producători, în speranţa obţinerii vreunui contract bănos. Nici vorbă! **QuakeCon** este, dacă pot să-i spun aşa, o întâlnire cu gamerii şi cu fanii, de la egal la egal. Nimeni nu te priveşte de sus, nimeni nu te vede ca pe un potenţial investitor. Producătorii şi vizitatorii deopotrivă se aşează la un pahar de vorbă, disecă strategii, tactici, discută viitoarele titluri ce urmează a fi lansate în cel mai interactiv mod cu putinţă. Incredibil, dar adevărat, încă mai există pe lumea asta bătută de crivăţul marketing-ului companii ce încearcă a-şi bucura fanii.

QuakeCon este, înainte de toate, un pelerinaj, în care mii de gameri din toate colţurile stratosferei se adună ca furnicile pentru a lua parte la gigantica reţea de calculatoare pusă la dispoziţie de organizatori. Concursuri peste concursuri, premii deosebit de



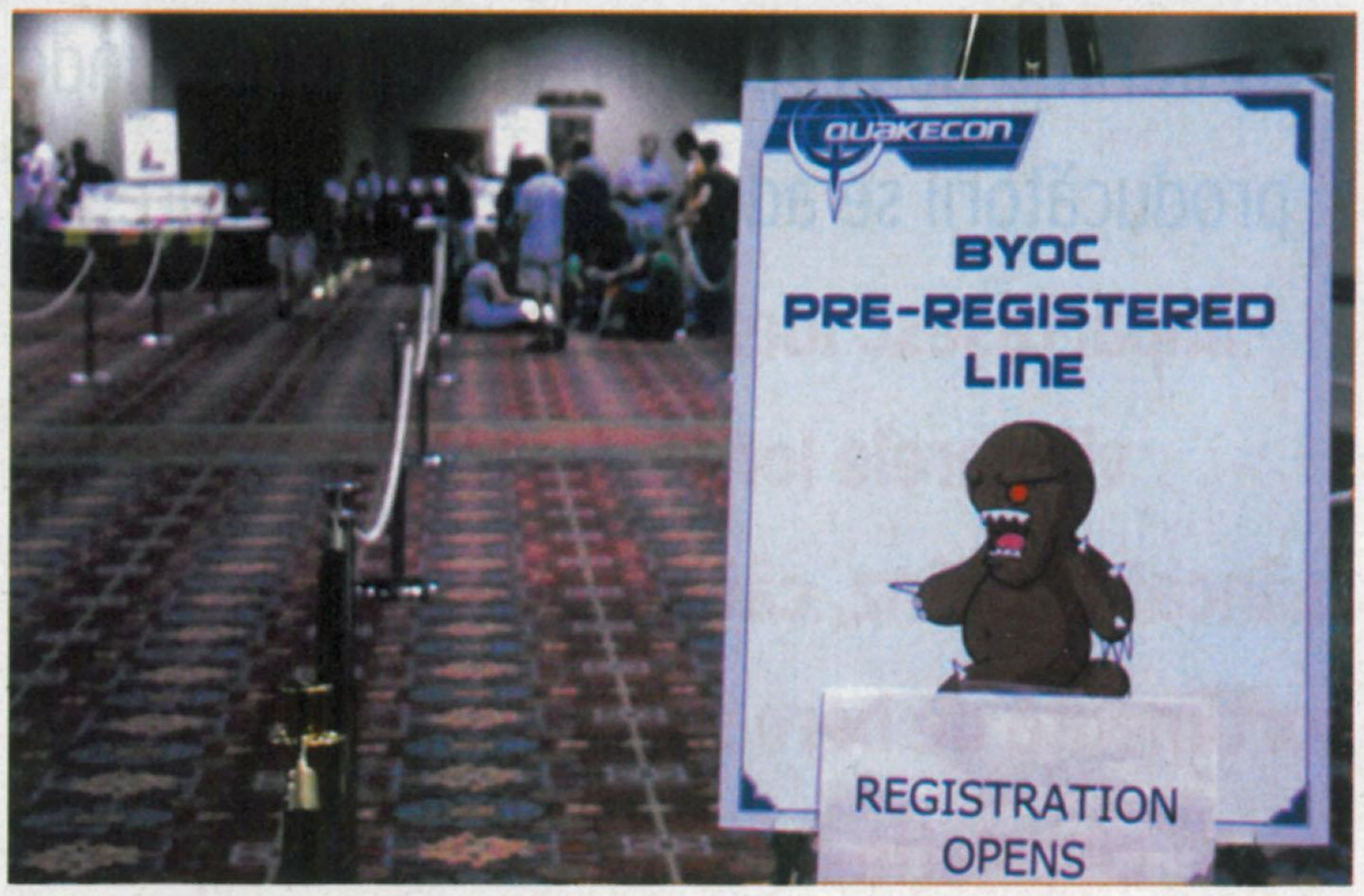




atractive, precum şi prezentări ale ultimelor tehnologii apărute pe piaţă, toate acestea fac din convenţia americană un paradis la care visăm cu toţii. Organizat în Dallas, Texas (locul de naştere al genului First Person Action), QuakeCon este, în mare măsură, un act voluntar, care primeşte o atenţie deosebită (şi sponsorizări aferente) din partea id Software, genitorii titanici ai unor titluri precum **Doom**, **Quake** sau **Wolfenstein**. În timp ce convenţia sărbătoreşte anual în special aceste francize, totul se poate reduce la ideea unei petreceri gigantice ce proslăveşte gaming-ul în general. De la cel casual la cel hardcore. Şi cum la ora asta sunt mai visător din fire, voi scoate şi o perlă de un profesionism extrem: QuakeCon este, de fapt, Woodstock-ul gaming-ului, patru zile de pace, dragoste, flower-power şi... rachete.

Cum arată QuakeCon, sau cum să te arunci în Criş

Pentru a vă face o imagine de ansamblu, imaginaţi-vă o hală imensă, ticsită cu rânduri şi rânduri de calculatoare, în faţa cărora parchează miile de amatori de jocuri multiplayer. Zgomot infernal, ţipete, agitaţie. Vis-à-vis, în sala următoare, avem la dispoziţie booth-urile companiilor care îşi prezintă cele mai noi produse şi le promovează pe cele ce stau pe vine. În apropiere avem şi turneul oficial, unde câteva sute din cei mai buni jucători ai lumii se adună pentru a-şi etala măiestria şi valoarea, în speranţa că vor pune mâna pe apetisantele premii puse la dispoziţie de organizatori. Alte cămăruţe aferente găzduiesc tot felul de conferinţe de presă, unde se discută partea economică a fenomenului ludic, viitorul acestuia, precum şi alte topicuri de interes general pentru comunitatea de gaming. Toate acestea se desfăşoară pe o suprafaţă de 120.000 square feet, plină







cu monitoare imense prin intermediul cărora cei curioşi au putut admira cu gura căscată ultimele informaţii şi demo-uri ale lui **Quake Wars: Enemy Territory**, probabil unul dintre cele mai aşteptate jocuri ale acestei perioade, sau produse de top ale unor producători precum nVidia, Intel, Activision, PhysX sau Aegia. Că tot veni vorba de nVidia, aceştia au organizat patru „micuţe" concursuri, cu premii totale în valoare de, ţineţi-vă bine, 100.000 USD. Pentru a onora cea de-a zecea aniversare a bătrânului bunic **Quake**, QuakeCon a găzduit şi un concurs de **Quake 4** fan-only, cu premii de 10.000 USD. De asemenea, alţi bani şi alte produse de calitate venite din partea diverşilor sponsori au fost puse la bătaie în competiţii de **Quake 4** 1v1, **Quake 4** 2v2 şi **Wolfenstein: Enemy Territory** 5V5. Ce mai, distracţie totală, atmosferă fantastică şi o gazdă cum numai în România nu găseşti! Pe lângă toate aceste bunătăţi, oarecum „oficiale", participanţii au avut la dispoziţie şi o serie de mici evenimente hazlii, concursuri atipice prin intermediul cărora au putut să-şi îndoape buzunarul cu şi mai multe premii. Aceste concursuri au inclus, photo scavanger hunt, Bawls chugging contest, un turneu Guitar Hero, o competiţie de mapmaking, precum şi NVIDIA's QuakeCon Has Talent, unde participanţii trebuiau să îşi impresioneze audienţa cu abilităţile lor, muzică, dans, comedie, magie şi multe altele. Ce ziceţi, sună interesant? Eu zic că da.

Enemy Territory - viitorul multiplayer-ului?

Ei bine, dacă încă nu v-aţi lăsat dârele de bale pe paginile revistei şi încă nu vă visaţi braţ la braţ cu Fratele Carmack, colindând haihui (cu doza de bere în mână) halele ticsite de jucători hipnotizaţi, haideţi să trecem niţel în revistă ce am mai aflat nou în legătură cu **Quake Wars: Enemy Territory**. Nu de alta,













dar am aflat multe. În primul rând, trebuie să remarc atitudinea absolut nonşalantă cu care cei de la Splash Damage şi-au tratat audienţa, o atitudine pe care sper să o mai întâlnesc şi cu alte ocazii, la producători care au, parcă, înfipt undeva un morcov de dimensiunile turnului Eiffel. Tineri şi deschişi, creatorii lui **Wolfenstein: Enemy Territory** au împărtăşit publicului avid de informaţii tot soiul de noi detalii referitoare la FPS-ul lor multiplayer – FPS care, culmea, spre deosebire de nişte fâs-uri recente ca **Prey** sau **SiN**, nu este deloc un hype. Dacă stau bine să mă gândesc, foarte rar vreun titlu marca id Software a putut fi catalogat cu această medalie de o notorietate crasă.

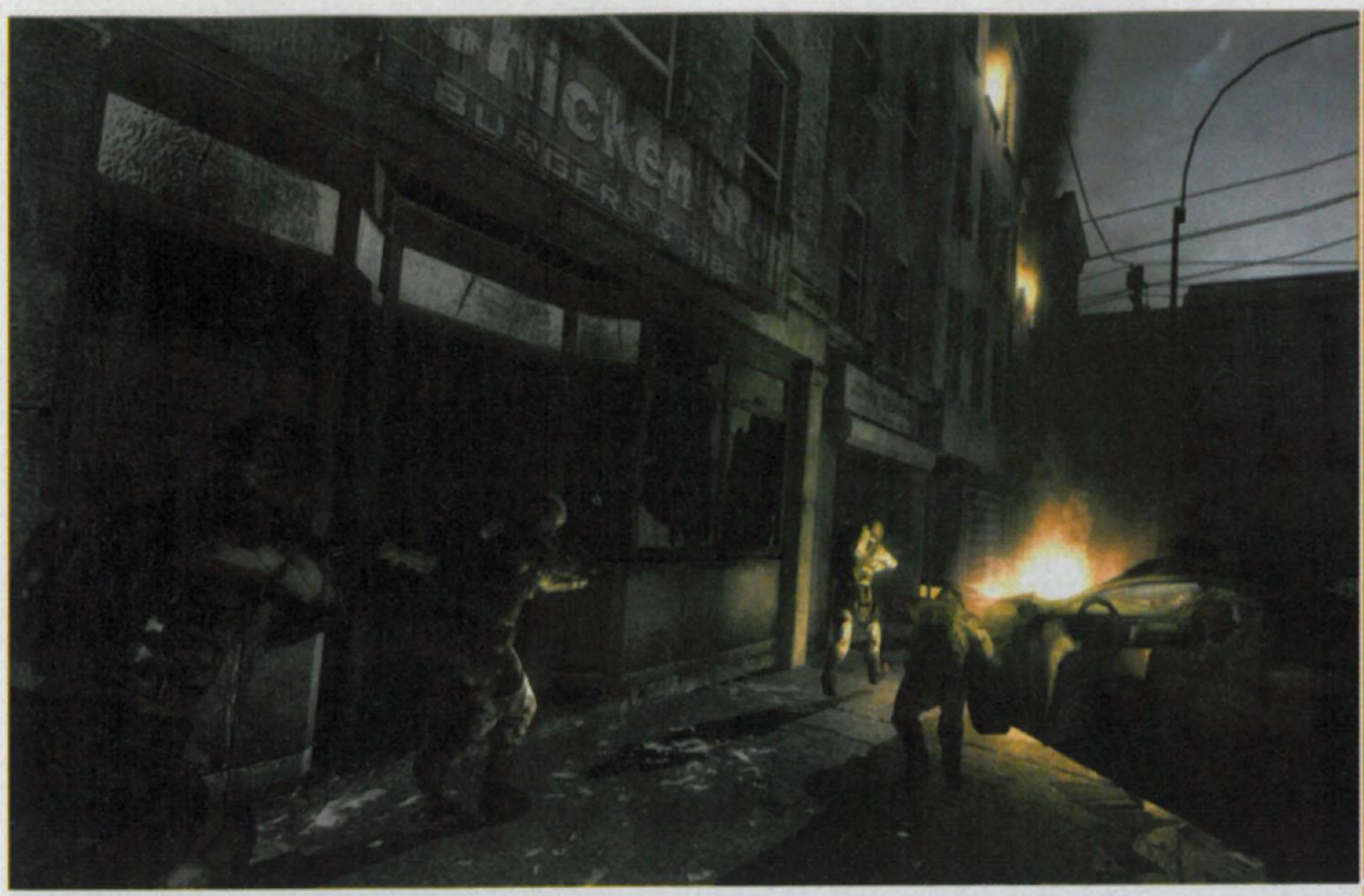
Splash Damage au învăţat foarte multe pe parcursul activităţii lor creatoare. Dacă mai ţineţi bine minte, băieţii au pornit cu dreptul în industria de gaming, cu un mod pentru **Quake 3**, după care id i-au bătut la cap să nască **Wolfenstein: Enemy Territory**. După cum au mărturisit şi ei, acesta le-a mâncat vreo trei ani din viaţă, însă, datorită faptului că a fost distribuit gratuit şi, mai ales, datorită noii abordări de gameplay în contextul jocurilor multiplayer, **WET** s-a bucurat de un succes enorm. Acesta este şi motivul pentru care **Quake Wars** este construit pe acelaşi schelet tehnic, cu obişnuita operaţie estetică ce se cere de la toată lumea în prezent. Prezentat la QuakeCon într-o conferinţă de presă urmată la scurt timp de un session-bombardament de întrebări şi răspunsuri, demo-ul din **Enemy Territory** ne-e oferit, în mod surprinzător, acelaşi build arătat şi la E3, build ce s-a "bucurat" pe atunci de o serie de bug-uri deranjante. Harta a fost una simplă, acţiunea acesteia gravitând între o confruntare human-strogg, piperată cu o serie bogată de obiective distincte (repararea unui pod, distrugerea unui scut protector Strogg, urmată de dezafectarea unei baze inamice şi de trimiterea infanteriei pentru a face…curăţenie).



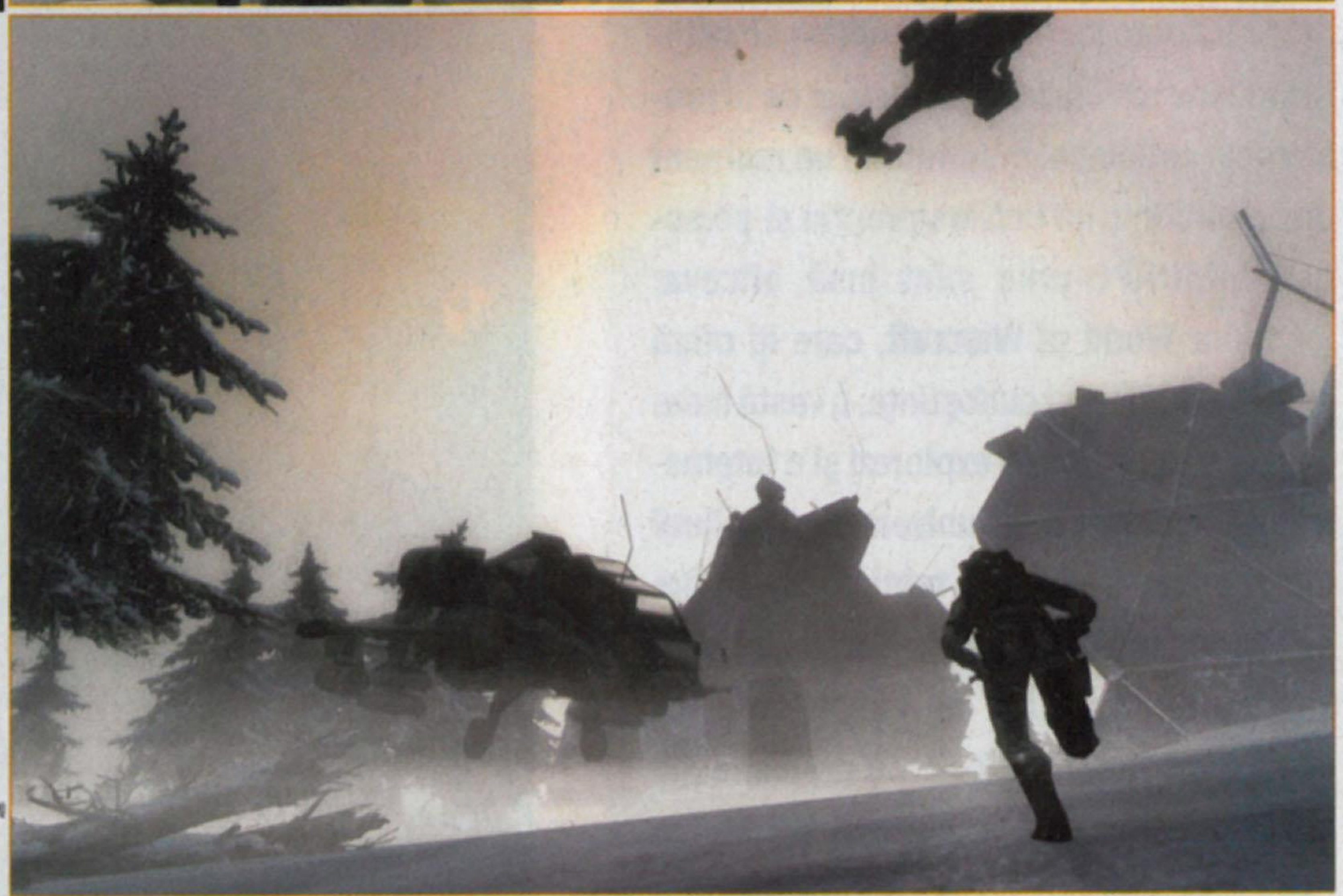
Noi concepte multiplayer

Conceptul prezentat de Splash este unul deosebit de interesant. Fiecare misiune din **Quake Wars** va fi dotată cu o serie de asemenea obiective succesive, îndeplinirea unuia dintre acestea dând posibilitatea jucătorilor de a avansa în joc. Totul pare a fi gândit pe sistemul straightforward, tot înainte spre Marea Unire/ Hotarul nedrept să-l zdrobim. În acest caz, hotarul nedrept este delimitat de cele două zone de influenţă, cea Strogg şi cea Human, şi se află poziţionat exact în locul în care avem de îndeplinit un anumit obiectiv. Folosind acest sistem, producătorii speră să elimine complet din măcelurile multiplayer ideea de "a căuta zona de conflict", de a căuta ca orbul în noapte locul în care se desfăşoară scandalul, acţiunea astfel creată urmând a fi focalizată asupra unui singur punct de interes – plasamentul obiectivului.

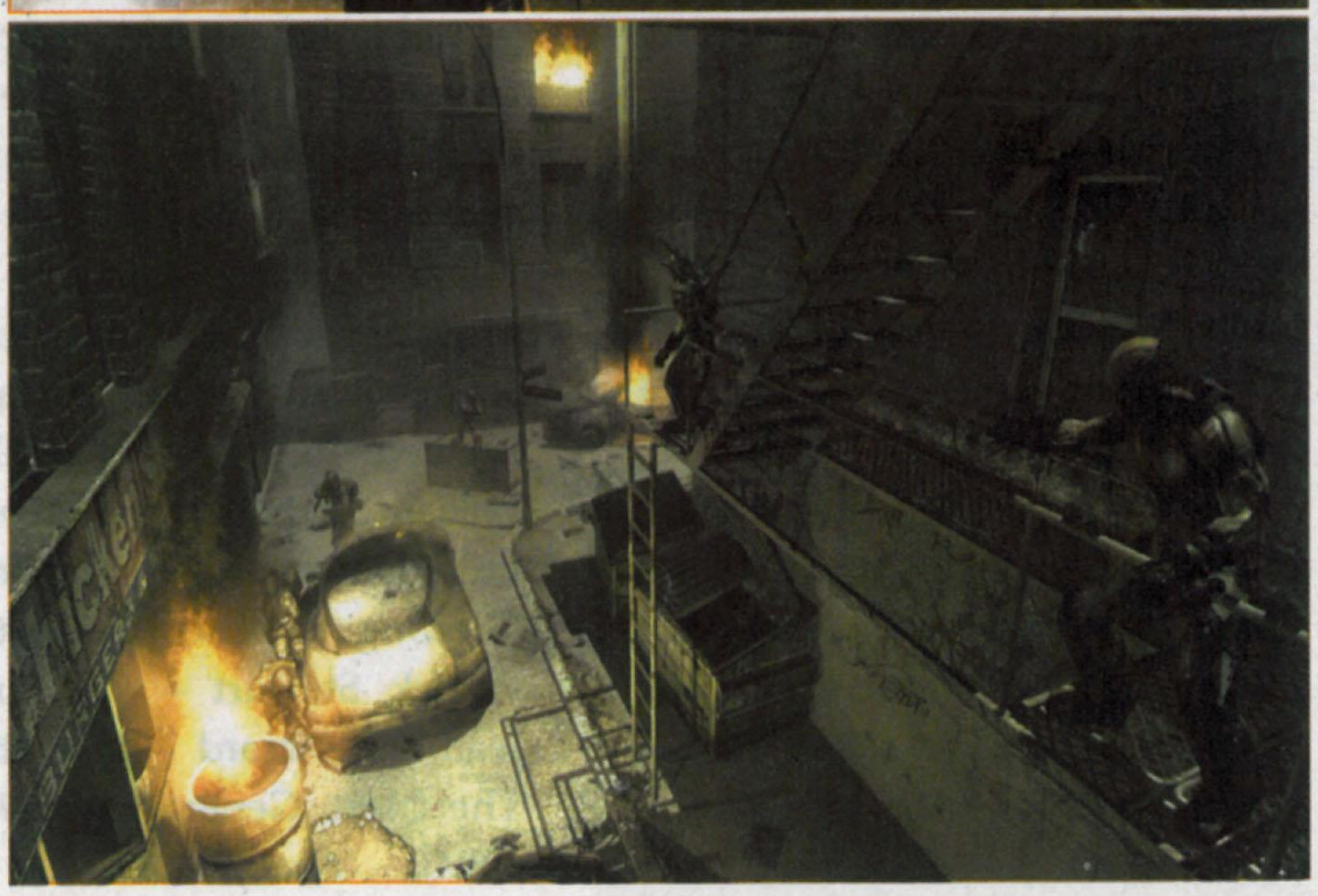
Demo-ul a fost impresionant. Opt jucători si-au flexat muşchii pe harta devastată de războaie, unii încercând să penetreze baza inamică, iar ceilalţi încercând să ţină piept asaltului ameţitor. Producătorii ne-au prezentat câteva dintre clasele jocului, printre care Medicul, Inginerul,











sau Spec-Ops-ul, fiecare dintre acestea fiind dotat cu un arsenal personalizat şi având un rol distinct în fizica jocului. S-a muncit suficient de mult chiar şi la cele mici detalii – detalii care, de altfel influenţează gameplay-ul. De exemplu, fiecare personaj este binecuvântat cu o animaţie specifică atunci când activează funcţia de reload, fapt care îi avertizează, practic, pe coechipieri să preia pentru câteva secunde parte din responsabilităţile tale şi pentru a-ţi oferi destul timp să-i faci armei "siesta". De asemenea, atunci când vom alerga (trebuie aici amintit faptul că Splash au renunţat la conceptul de stamina, ca urmare a dimensiunilor mari ale hărţilor şi pentru a oferi un gameplay cât mai rapid şi mai fluent), nu vom putea folosi armele. Mai mult decât atât, un lansator de rachete pe umăr, să zicem, ne va încetini considerabil, faţă de un mic pistolaş ţinut într-o singură mână. Din nou, detalii mici, dar care, per ansamblu, ajută la construirea întregului complex ludic al titlului. Marşând, în continuare, pe ideea de viteză şi de ritm alert al acţiunii, Splash a decis să implementeze funcţiile specifice fiecărei clase (reparat, vindecat etc.) la apăsarea unei simple taste. Astfel nu va fi nevoie să parcurgem tastatura cu lupa şi să memorăm taparea fiecărei abilităţi speciale în parte. Bătăliile se poartă prin cele mai diverse environment-uri, de la out-door shooting, in door close combat până la confruntări pe scară largă, beneficiind de ajutorul artileriei, a vehiculelor sau a diverselor avioane. Aceste tipuri de skirmish-uri pot fi întâlnite de mai multe ori pe o singură hartă, iar variaţia de teme nu poate decât să ne bucure. Renunţând la clasica monotonie a unui singur tip de hartă, producătorii au ales o metodă de a structura combat-ul cum nu se poate mai bine, oferind, în acelaşi context, posibilităţi strategice şi tactice multiple. Pentru a putea controla ritmul luptelor, Splash a implementat, din nou, un spawn timer care permite o bătălie "pe valuri" şi care îi pedepseşte astfel pe cei care s-au avântat în focul conflictului fără a-şi pune niţel capul la contribuţie. Spre deosebire de **WET**, în **ETQW** acest spawn timer poate fi ajustat pentru fiecare tabără în parte, pentru a crea valuri mai rapide sau mai lente, în funcţie de design-ul hărţii sau în funcţie de diferenţele dintre jucători. Un astfel de exemplu a fost o hartă plasată undeva pe plaja unui ocean, unde echipa aflată în defensivă avea o rată de respawn redusă faţă de cea aflată în ofensivă.

Sincer, am rămas plăcut impresionat după ce am urmărit prezentarea de la QakeCon. **Enemy Territory** ţinteşte sus de tot, vrea să ajungă în top şi vrea să remodeleze întregul concept al FPS-ului multiplayer. Dacă va reuşi – rămâne de văzut. Eu abia aştept să îmi pun labele pe el.

JACKASS THOMPSON
paul@pcgames.ro

OPINIE
ERDEI JÁCINT



Rendez-vous cu un orc

Ideea de univers paralel nu mai este aşa de fantastică sau de îndepărtată cum părea acum câţiva ani. MMORPG-urile reuşesc deja să înfăptuiască o parte a acestui concept utopic, şi chiar dacă nu oferă o imersie totală, oferă o alternativă realităţii cotidiene. Bine, am putea spune, asta fac toate jocurile şi de obicei activităţile menite să relaxeze: ne distrag de la problemele cotidiene, oferindu-ne un moment de respiro într-un univers propriu şi personal. MMORPG-urile sunt însă altceva. Jocuri ca **World of Warcraft**, care îţi oferă meserii, prieteni şi cunoştinţe, o vastă lume care te aşteaptă să o explorezi şi o interactivitate sporită cu un univers viu din jurul tău, reprezintă adesea o tentaţie prea mare pentru anumiţi jucători. Aceste jocuri sunt însă cu două tăişuri: pe lângă faptul că oferă o modalitate excelentă de distracţie şi deconectare, te şi izolează de lumea reală. Acest lucru nu se datorează doar jocului, ci depinde şi de cealaltă componentă a angrenajului, omul. Când auzim de oribilele accidente care se mai pun pe seama vreunui joc sau altul, dăm din mâini că nouă nu ni se poate întâmpla aşa ceva şi ne mai exprimăm opinia negativă despre persoanele care au fost implicate. Soţii care au uitat de propriul copil, reprezintă o extremă, dar conform unor studii 40% din jucătorii de **WoW** sunt dependenţi de acesta, punând jocul pe primul plan şi uitând de realitate. Unii pierd din vedere scopul şi funcţia acestor MMORPG-uri. Un joc nu poate substitui viaţa reală, şi nu ar trebui s-o facă niciodată. Izolarea de societate la care îi împing pe unii MMO-urile, se face din ce în ce mai simţită, mulţi tineri preferând amicii virtuali în locul celor în carne şi oase. Cel mai bun exemplu este site-ul World of Datecraft. Un loc de întâlnire virtual pentru cei care doresc să se cunoască prin intermediul unor subiecte precum "Farmare romantică la Scarlet Monastery" ori "La Dolce Vita gnomistica". Agenţia matrimonială nu tocmai obişnuită are până acum vreo 700 de utilizatori, din care doar abia 100 sunt femei. Mai bine un club sau o discotecă, şi tinere pline de viaţă şi vitamine...

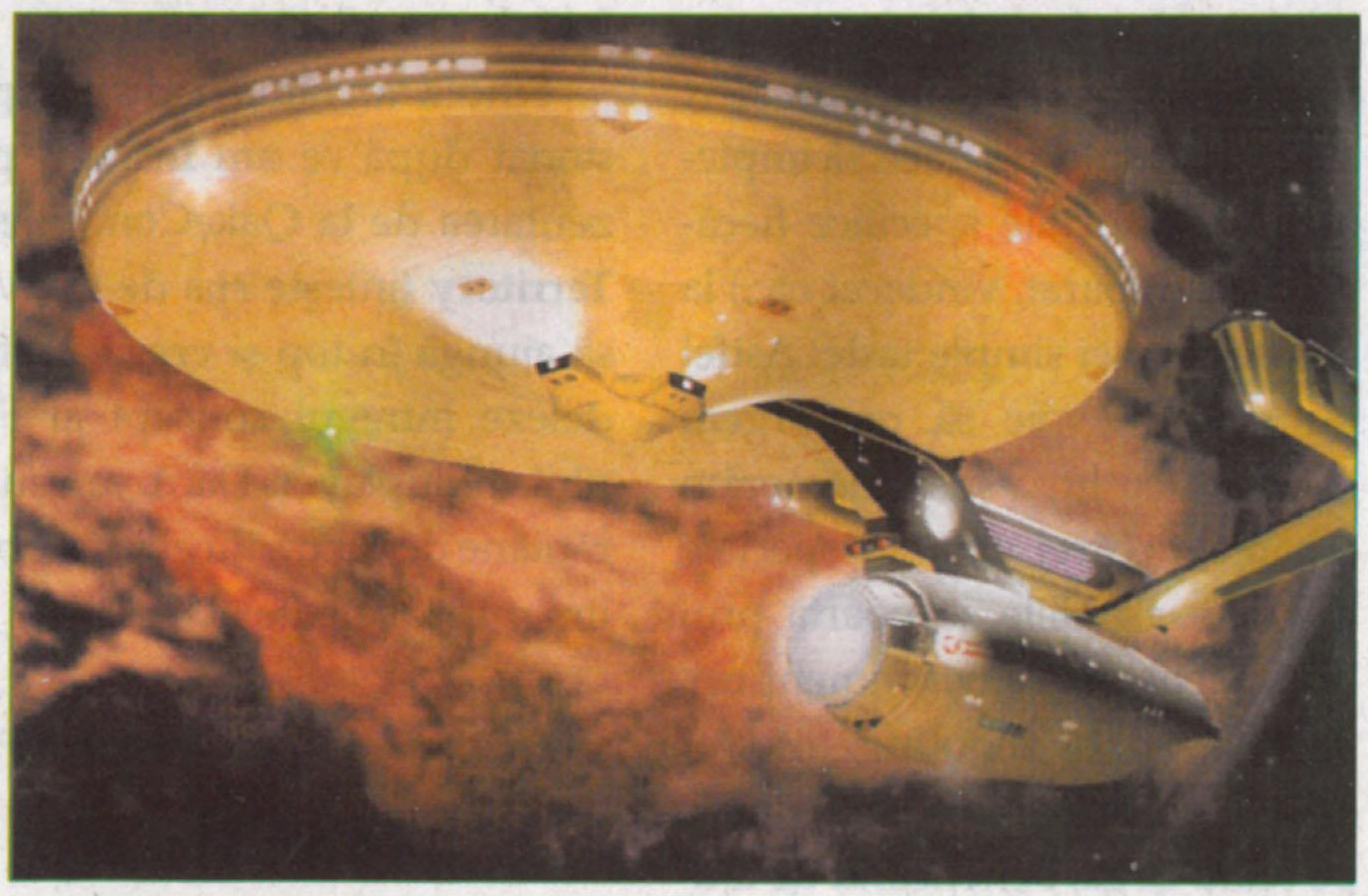
Mama - Drept de viaţă şi de moarte în WoW

Cei de la Apple iubesc mămicile. Atât de mult, încât sunt foarte îngrijoraţi de activităţile extracuriculare ale celor mici, care, în neştiinţa lor, pentrec foarte mult timp în faţa calculatoarelor, pistonând, cu gesturi deja reflexe, **World of Warcraft** până la epuizare. Nu se mai poate aşa ceva, au declarat oficialii de la Apple. Mămicile vor prelua controlul! Drept pentru care Leopard, ultimul produs al acestora, va oferi părinţilor o serie de facilităţi în ceea ce priveşte controlul parental (asta, evident, presupunând că aceştia ştiu să pornească un calculator) – în mod specific, ei vor putea controla cu stricteţe timpul pe care juniorul şi-l strică prin tot soiul de dungeon-uri, omorând tot soiul de creaturi malefice sau agăţând night-elfiţe prin intermediul guild chat-ului. Evident, folosirea unui colos precum vaca de muls a celor de la Blizzard nu se vrea a fi (sperăm, pentru binele celor de la Apple) un atac direct, ci mai degrabă o exemplificare a potenţialului Leopard. Nu de alta, dar dacă Blizzard şi-ar retrage suportul pentru Mac din asemenea motive, ar fi cel puţin hilar.



Star Trek Legacy, distribuţie de elită

Bethesda a dat o lovitură frumoasă pe piaţa de gaming, mai ales când vine vorba despre iubitorii universului Star Trek, anunţând că au convins o grămadă dintre actorii serialelor de pe micile ecrane să îşi interpreteze vocal rolurile virtuale în **Star Trek Legacy**. Joculeţul, care urmează să ne încânte pe PC şi X360, se va bucura de următoarele nume, nume care ar trebui să aprindă niscaiva beculeţe în rândurile fanilor: William Shatner, în rolul căpitanului James T. Kirk – Star Trek: The Original Series (1966-1969); Patrick Stewart – Căpitanul Jean-Luc Piccard – Star Trek: The Next Generation (1987-1994); Avery Brooks – Căpitanul Benjamin Lafayette Sisko – Star Trek: Deep Space Nine (1993-1999); Kate Mulgrew – căpitanul Kathryn Janeway – Star Trek Voyager (1995-2001); Scott Bakula – Căpitanul Jhonatan Archer – Star Trek: Enterprise (2001-2005). După cum puteţi vedea, toată floarea calotă a îndrăgitelor seriale se va reuni pentru a pune în scenă **Star Trek Legacy**. Aşteptăm cu interes.



Fable 2 - detalii printre picături

Fable 2 e undeva, departe. Chiar dacă Microsoft şi-a pus pe jar audienţa la E3 prin prezentarea unui mic trailer, atât aceştia, cât şi Lionhead Studios au declarat că este mult prea devreme pentru a vedea, la propriu, câte ceva din sequelul lor. Cu toate acestea, ca un producător care se respectă, Lionhead ştie că fanii săi sunt nişte oameni extrem de nerăbdători, drept pentru care l-au trimis la înaintare pe Sam van Tilburg (head of communities), a cărui datorie este cea ce a ţine la curent umila populaţie cu ce se mai întâmplă în spatele scenelor. Deoarece este vorba despre un sequel, producătorii vor folosi multe dintre mecanicile jocului original, bineînţeles, modificate şi aduse la zi. Datorită acestui lucru, level design-ul va putea fi creat în interiorul engine-ului din **Fable**, în timp ce tech team-ul este ocupată cu modelarea unui engine cu totul nou, momentan nefuncţional, pentru **Fable 2**. Ideea este simplă – echipa va putea pur şi simplu analiza toate detaliile create, urmând a face modificările necesare, fără a fi nevoită să lucreze cu un engine care nu este încă terminat şi fără a fi nevoită să creeze nivelurile "pe hârtie", în lipsa unui feeling adevărat al rezultatului final. De asemenea, lumea va fi mult mai mare, unul dintre necazurile de care se lovesc producătorii este sintetizarea unui univers în aşa mod încât accesarea diverselor zone să nu strice nicicum gameplay-ul. O lume mare implică multă muncă, iar eu le urez success. Pentru mai multe detalii, urmăriţi update-urile lunare la http://www.lionhead.com/news/community32k6.html.



Despre Wii cu Fils-Aime

Nenea Reggie Fils-Aime, preşedintele Nintendo of America, a declarat official că te câştigătorul absolut al bătălilei consolelor pe piaţa handheld. În aceeaşi ordine de idei Wii îi va urma exemplul, spune Aime, la categoria home console. După anumite studii, DS a înregistrat un success enorm, în special în Japonia, unde nici măcar pita caldă nu se vinde precum produsul celor de la Nintendo, într-un raport de 5 la 1 cu ceilalţi competitori. Doar în 2005, DS a ajuns pe mâinile a nu mai puţin de 4.25 milioane de utilizatori, în timp ce Sony nu se poate lăuda decât cu 2.61 milioane de PSP-uri comercializate. Piaţa pentru Wii este de pea cum bine stabilită, în viziunea preşedintelui Nintendo: În timp ce Sony şi Microsoft se vor duela cavalereşte pentru segmental de piaţă high-end, urmându-şi cu zelos aplomb motto-ul "cu cât mai scumpe şi cu cât mai burduşite de noi tehnologii, cu atât mai bine", Nintendo se orientează spre elemente de gameplay inedite. Dacă această metodă de abordare a pieţei va duce spre succes, vom vedea la sfârşitul acestui an când Wii urmează să îşi facă majestuoasa apariţie.



Two Worlds amânat

Two Worlds, RPG-ul aflat în lucru la Reality Pump, suferă se pare de sindromul amânărilor. Iniţial plănuit pentru trimestrul 3 2006, jocul a primit un şut şi a fost degajat până în trimestrul 4, motivele invocate fiind cele clasice: Ultimele luni de producţie le-au deschis ochii spre noi oportunităţi...

Prey - patch

După ce au stat şi au mestecat doleanţele fanilor, Human Head au încropit o listă cu lucruri care ar face **Prey** să arate mai bine şi să fie mai jucat. Unu la mână, duel maps mai bune şi mai echilibrate. Foarte bine, zis şi făcut, Human Head s-au pus pe lucru şi lucrează la Patch-ul 1.1. Pe lângă revamp-ul hărţilor, vom avea 6 noi personaje pentru multiplayer – 4 domniţe şi două caractere Hunter. Foarte palpitant.

Scenariul Hitman

Site-ul Latino Review, binecunoscut în cercurile de specialitate pentru activitatea de introducere a nasului în oalele altora, mai exact în scenariile filmelor de calibru, au pus mâna, se pare, pe hârţoagele ecranizării lui **Hitman**. Culmea, după ce l-au citit, au declarat că este destul de bun, spre deosebire de "alte" adaptări cinematografice după jocurile pe calculator. Adaptări ale unor regizori fascinanţi. Curioşii pot arunca o privire pe site, la adresa http://www.latinoreview.com/scriptreview.php?id=29.

Within Temptation La GC 2006

Spellborn International ne anunţă că Games Convention 2006 va fi blagoslovită de două mini-concerte ale trupei Within Temptation, concerte pe parcursul cărora melodii exclusive Spellborn şi hituri precum Stand My Ground vor încânta audienţa. Prima apariţie scenică va avea loc pe 23 August la orele 15.00, urmat, la orele 18.00, de cel de-al doilea concert. I so wanna go there right now.

Undercover: Operation Wintersun Website

Anaconda ne pune la dispoziţie site-ul oficial pentru **Undercover: Operation Wintersun**, site burduşit cu o grămadă de informaţii referitoare la joc, precum şi cu un forum unde fanii îşi pot vărsa amarul, toate acestea într-un format flash prietenos. Jocul se desfăşoară pe parcursul celui de-al doilea Război Mondial, unde naziştii cercetează noi şi noi tehnologii militare devastatoare.

http://www.undercover-game.com/start.htm

Anunţat: RACE

SimBin ne trimit un press release prin intermediul căruia anunţă **RACE**, un joculeţ motorsport bazat pe seria **FIA's WTCC**. Site-ul jocului este disponibil, cu informaţii gârlă şi media. Detalii la http://www.race-game.org/

Topul cititorilor PC-Games

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat, lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



1

PREY
(Human Head Studios/Take 2)
INDIENII S-AU RĂRIT CA STRATUL DE OZON, dar nu din cauza colonizatorilor, ci a bizonilor care s-au cuplat cu extratereştrii.

2



F.E.A.R.
(Monolith Productions/Vivendi Games)
NU VĂ TEMEŢI DE ÎNTUNERIC, mai bine schimbaţi starter-ele de la neoane. Astfel veţi găsi luminiţe nu doar la capetele tunelurilor de cale ferată.

3

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
(Bethesda Softworks/2K Games)
MI-AM UITAT PUMNALUL ÎNTR-UN VAMPIR bătrân. Celui care mi-l recuperează ofer recompensă dantura vampirului înfipt în antebraţul meu.



4



WORLD OF WARCRAFT
(Blizzard Entertainment/Vivendi Games)
PALADINII HOARDEI S-AU LUAT DE PĂR cu şamanii alianţei... în urma încăierării taverna Hobitt-ului fiind distrusă de taurenii iniţiaţi într-ale iluminării.

5

SIN EPISODES: EMERGENCE
(Ritual/Electronic Arts)
DUPĂ PĂCATUL ÎN RATE, urmează o nouă promoţie a spovedaniilor cu reducere. Cupoanele promoţionale sunt valabile până la apariţia episodului doi.



6



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
(Valve Software/Electronic Arts)
DE-A LUNGUL A TREI EPISOADE nenea Gordon vă arată cum să o rumeniţi bine pe Alyx, pentru ca fata să execute în sfârşit trucurile lui Dog.

7

TITAN QUEST
(Iron Lore/THQ)
TITANI PENSIONARI CAUTĂ ZEI second hand în vederea stabilirii unei relaţii serioase de lungă durată. Posesorii de vile pe muntele Olimp sunt avantajaţi.



8



CIVILIZATION 4
(Firaxis/2K Games)
ODATĂ UN POLITICIAN a fost întrebat care este părerea lui despre inteligenţă, ca outsider. N-a putut da un răspuns civilizat.

9

RON: RISE OF LEGENDS
(Big Huge Games/Microsoft)
LEGENDELE S-AU RĂSCULAT şi vor o pensie echivalentă cu nivelul maxim de mana ori cu cantitatea de fier vechi adunat de-a lungul anilor.



10



GUILD WARS: FACTIONS
(ArenaNet/NCsoft)
CEI CARE ŞI-AU PIERDUT DRAGONII sau cunoştinţa în urma ultimului festival sunt aşteptaţi să îi recupereze de la departamentul obiectelor pierdute.

Cele mai aşteptate jocuri

Poziţia actuală	Tendinţa	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1/25	–	Dark Messiah of Might & Magic (Action)	Ubisoft	Sept 2006
2/25	–	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent (action)	Ubisoft	Sept 2006
3/25	–	F.E.A.R. Combat (FPS)	Vivendi	Trim. 3 2006
4/25	–	El Matador (Action)	PRT/Ascaron	Trim. 3 2006
5/25	–	ParaWorld (RTS)	Sunflowers/Deep Silver	Trim. 3 2006
6/25	–	Perimeter: Emperor's Testament (RTS)	K-D Lab/1C Company	Trim. 3 2006
7/25	–	Battlefront (War Game)	SSG/Matrix Games	Trim. 3 2006
8/25	–	Faces of War (RTS)	Best Way/Ubisoft	Trim. 3 2006
9/25	–	Madden NFL 07 (sport)	EA/EA	Trim. 3 2006
10/25	–	Forge of Freedom (strategie)	WCS/Matrix Games	Trim. 3 2006
11/25	–	SPECNAZ: Project Wolf (FPS)	GMX	Trim. 3 2006
12/25	–	War Front: Turning Point (action/RTS)	Digital Reality/Ascaron	8/9/2006
13/25	–	Broken Sword: The Angel of Death (adventure)	Revolution/THQ	15/9/2006
14/25	–	TimeShift (FPS)	Saber/Vivendi	Sept 2006
15/25	–	Call Of Juarez (FPS)	Techland/Asçaron	15/9/2006
16/25	–	Company of Heroes (strategie)	Relic/THQ	29/9/2006
17/25	–	FIFA 07 (sport)	EA/EA	29/9/2006
18/25	–	Blood Magic (RPG)	SkyFallen/1C Company	Trim. 3 2006
19/25	–	Panzer Elite Action - Dunes of War (action)	JoWooD	Trim. 3 2006
20/25	–	Tiger Woods PGA Tour 07 (sport)	EA/EA	Trim. 3 2006
21/25	–	Age of Pirates: Caribbean Tales (RPG)	Akela/Playlogic	Sept 2006
22/25	–	Call of Cthulhu: Destiny's End (Action)	Headfirst/Hip Interactive	Sept 2006
23/25	–	Heroes of Annihilated Empires (RTS/RPG)	GSC World Publishing	Sept 2006
24/25	–	Resident Evil 4 (survival horror)	Ubisoft	Sept 2006
25/25	–	Silent Heroes (strategie)	Best Way/1C Company	Sept 2006



Top 5 redactor — Jacint Erdei



1. WORLD OF WARCRAFT (Blizzard Entertainment/Vivendi Games)

Un joc de care nu te prea poţi sătura. Indiferent dacă e vorba de magicianul bine echipat, de paladinul de nebătut ori rogue-ul şiret, ţinuturile Azeroth-ului întotdeauna îmi rezervă surprize plăcute. Staţi că am uitat să verific casa de licitaţii!



2. CIVILIZATION IV (Firaxis/2K Games)

TBS-ul meu de suflet poartă cu sine un risc enorm: dacă mă pun să civilizez, uit şi de articole şi de termene şi de lume în general. Odată cu sosirea add-on-ului **Warlords** iar mă pasc nopţile albe.



3. OUTRUN 2006: COAST 2 COAST (Sumo Digital/SEGA Europe)

Nu m-am aşteptat să fie atât de bine făcut, dar jocul celor de la SEGA m-a prins cum nici un NFS nu mai reuşise. Dacă nu am chef de nimic, fac repede nişte ture cu un Dino sau Spider şi imediat mi se urcă nivelul adrenalinei.



4. GUILD WARS: FACTIONS (ArenaNet/NCsoft)

Un alt MMORPG care, deşi nu este la fel de complex ca **WoW**, m-a prins în mreje datorită stilului grafic şi atmosferei liniştitoare. Dacă nu am chef de hoardă, mai fac câte un quest prin Cantha.

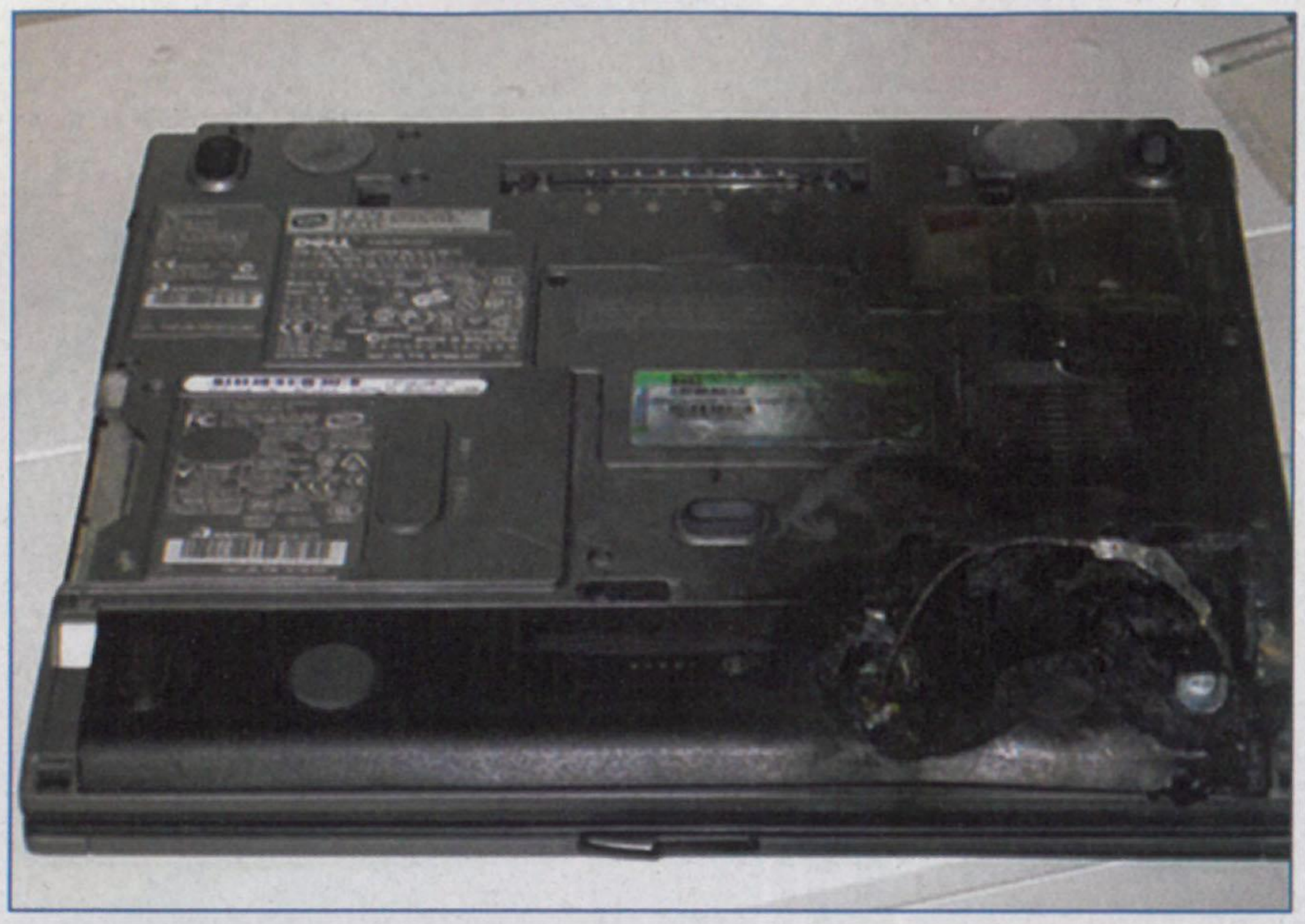


5. RON: RISE OF LEGENDS (Big Huge Games/Microsoft)

În lipsă de alt RTS, mă mulţumesc şi cu **Rise of Legends**. Deşi nu mă încântă aşa de mult precum primul **Rise of Nations** şi deja mă enervează lipsa de inspiraţie a producătorilor, mi-am promis că voi termina jocul.

Dell

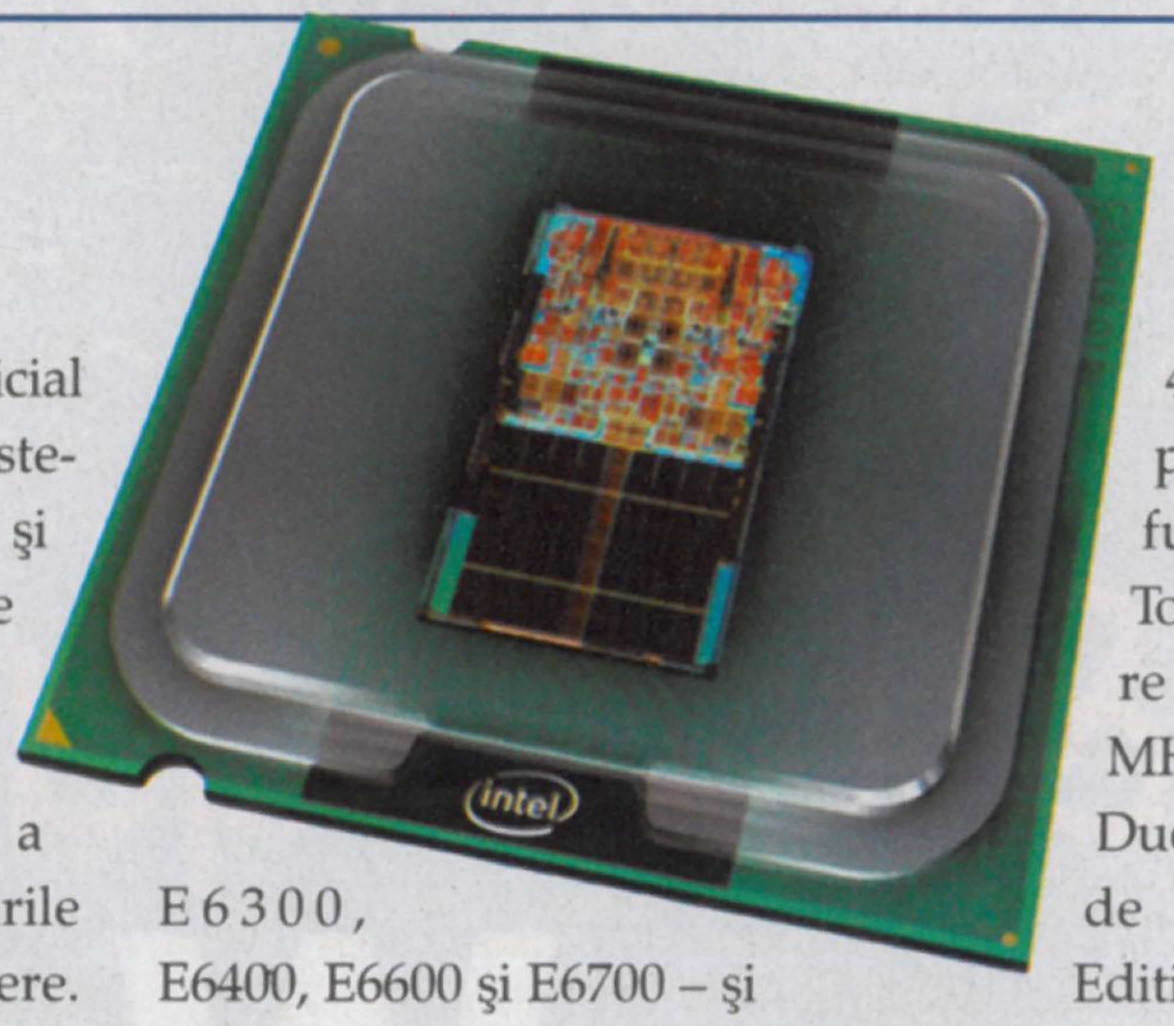
Laptop în călduri



Încă un laptop Dell, un Latitude D410, a izbucnit în flăcări, de această dată în Singapore. Potrivit spuselor proprietarului, laptop-ul a început să facă zgomote ciudate care au culminat cu un fum gros şi „flăcări ce au izbucnit din partea laterală a acestuia". Incidentul s-a petrecut în luna noiembrie a anului trecut, conform unui articol apărut în Sydney Morning Herald, dar publicarea sa a fost determinată acum de un alt caz de „combustie spontană" a unui notebook Dell din Statele Unite în august şi de un eveniment similar ce a avut loc în Japonia cu o lună înainte. Incidentul din Singapore s-a petrecut înainte ca Dell să retragă un model de baterie de notebook care se putea supraîncălzi şi crea condiţiile pentru incendiu. Modelul Latitude D410 a fost unul din cele afectate de retragerea bateriilor cu probleme, în decembrie 2005.

Intel

Core 2 Duo



Intel a lansat în mod oficial procesoarele sale pentru sisteme desktop Core 2 Duo şi Core 2 Extreme bazate pe Conroe. Anunţul a fost făcut oficial la câteva săptămâni după ce compania a început să livreze chip-urile producătorilor de computere. Compania ar putea anunţa de asemenea lansarea lui „Merom", versiunea pentru notebook-uri a procesorului.

Intel a anunţat lansarea a patru modele Core 2 Duo - E6300, E6400, E6600 şi E6700 – şi a unui singur Extreme, X6800. Cele cinci procesoare Conroe vor avea frecvenţe de 1,86, 2,13, 2,40, 2,67, respectiv 2,93GHz. Primele două modele dispun de 2MB cache L2, iar restul de 4MB. Cache-ul este partajat între nuclee, în funcţie de necesităţi. Toate cele cinci procesoare au un FSB la 1.066 MHz. Procesoarele Core 2 Duo au o specificaţie TDP de 65W, iar Extreme Edition de 75W. X6800 va avea un preţ de 999 USD, în loturi a câte 1.000 unităţi. Preţul modelelor E6300, E6400, E6600 şi E6700, în aceleaşi condiţii, este de 183, 224, 316, respectiv 530 USD.

Atech Flash Technology

Hârtie igienică cu muzicuţă



O companie americană a lansat suportul pentru hârtia igienică dotat cu un accesoriu pentru conectarea unui player muzical iPod, cu boxe cu tot. Sistemul de sunet pentru baie combină un suport banal de hârtie igienică cu o staţie de docare pentru player-ul digital şi este dotat cu patru difuzoare performante „rezistente la umezeală". Producătorii spun că dispozitivul, numit „iCarta", are scopul de a „îmbunătăţi experienţa utilizatorului în cea mai mică dintre camere". Gadget-ul costă aproximativ 80 euro şi oferă un sunet de calitate, dacă ar fi să dăm crezare spuselor producătorului, compania Atech Flash Technology.

Pe lângă faptul că îi oferă utilizatorului şansa de a asculta muzica preferată în momentele cele mai intime, accesoriul mai aduce un beneficiu: acesta încarcă automat acumulatorul player-ului digital în timpul utilizării. Site-urile web care au prezentat acest dispozitiv l-au numit, pe bună dreptate, drept „unul dintre cele mai ciudate accesorii pentru iPod de pe piaţă".

Asus se aliază cu Gigabyte

Doi dintre cei mai mari producători de plăci de bază din lume au anunţat că vor pune bazele unei noi companii joint-venture care să combine producţia de plăci de bază şi plăci video. Companiile susţin că principalele obiective ale acestei fuziuni sunt creşterea eficienţei operaţiunilor şi îmbunătăţirea calităţii produselor. Noua companie mixtă îşi va începe activitatea în luna ianuarie a anului viitor. 8.000.000.000 USD reprezintă capitalul acesteia. Conform comunicatului, Gigabyte doreşte să deţină 51% din acţiuni, iar AsusTek 49%.

Intel mult mai ieftin

Urmând exemplul lui AMD, Intel a scăzut preţul unor procesoare cu mai mult de jumătate. Aceste reduceri vor fi simţite de cumpărătorii procesoarelor mai puternice, pe parcursul următoarelor luni. Intel a micşorat preţul procesorului Pentium D de 3.6 GHz la 316 USD, de la 530 USD cât costa în iunie a.c. Procesorul Pentium 4 de 3.6GHz, care suportă hyper-threading, a fost ieftinit cu 54%, costând acum 183 USD. Preţul unui P4 la 3.2 GHz a scăzut cu 61%, noul preţ fiind de 84 USD, cel la 3 GHz fiind acum doar 74 USD.

AMD păstrează denumirea ATi

După diferite zvonuri confirmate, apoi infirmate, în cele din urmă se pare că AMD nu vrea să renunţe la numele de ATi. Advanced Micro Devices a fost de acord să cumpere compania canadiană producătoare de chip-uri grafice, contra unei sume de 5,4 miliarde USD în bani gheaţă şi acţiuni. Tranzacţia este unul dintre cele mai mediatizate evenimente ale lumii IT din ultima vreme.

Office 2007 beta pe bani

Microsoft intenţionează să le aplice o taxă nominală celor care vor descărca versiunea Beta 2 a Office 2007, deşi această strategie este total contrară celei practicate de majoritatea companiilor software. Utilizatorii care vor descărca Office 2007 Beta 2 vor trebui să achite o taxă de 1,50 USD pe download, a declarat un reprezentant al Microsoft. „De la sfârşitul lunii mai, versiunea Beta 2 a fost descărcată de peste trei milioane de utilizatori. Această cifră este cu 500% mai mare decât cea la care ne aşteptam", a anunţat reprezentantul companiei. „Taxa ne va ajuta să acoperim costurile asociate download-ului de pe serverele noastre".



Producător: Electronic Arts **Publisher:** Electronic Arts **Gen:** RTS **Termen:** 2007

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Născută şi adusă la maturitate de defuncta Westwood, Command&Conquer este una dintre cele mai iubite serii RTS apărute vreodată. Împreună cu seriile Warcraft şi Age of Empires, Command&Conquer reprezintă însăşi istoria jocurilor de strategie în timp real.

File de poveste

Încă de la prima prezentare a jocului, producătorii sunt foarte clari şi concişi: „Genul RTS există de trei decenii pe PC, iar Electronic Arts dezvoltă acest gen de câţiva ani buni. Chiar fără să intrăm prea mult în detalii, ar trebui să aveţi deja o idee precisă despre ceea ce vă va oferi jocul." Cul! Să vedem nişte detalii, totuşi!

Mult aşteptatul capitol nou va readuce seria la origini, în lumea Tiberiumului, şi va fi caracterizat de un mod de joc rapid şi fluid, tipic al sagăi, de altfel, şi de un story despre care ni se spune că va înnoi radical conceptul epic al RTS-urilor.

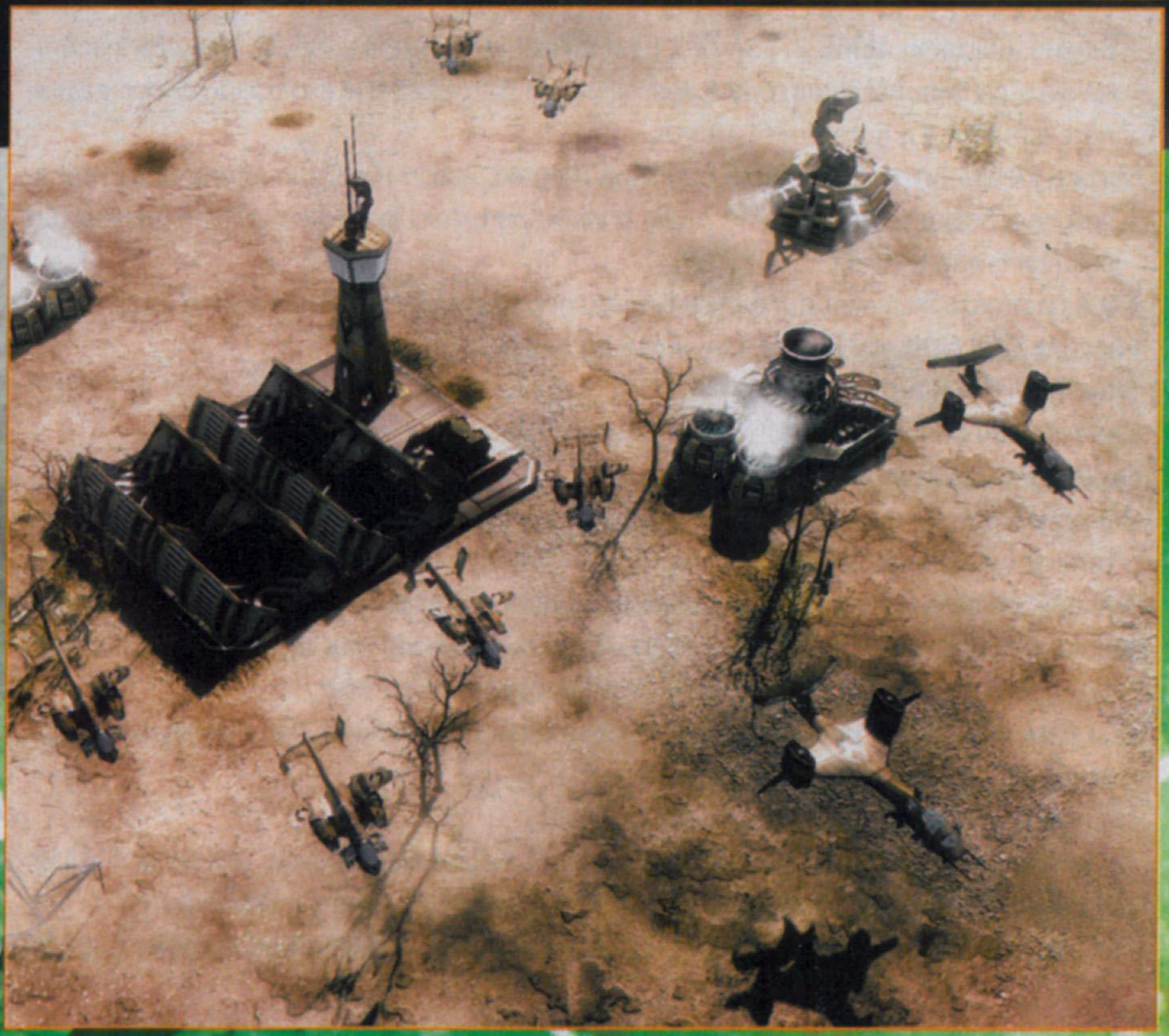
Producătorii au revenit la universul futurist şi post-apocaliptic al primelor două titluri, **Command&Conquer: Tiberian Dawn** şi **Command&Conquer: Tiberian Sun**.

Suntem în anul 2047 şi tensiunea atinge cele mai înalte cote. Tiberiumul (substanţă de origine alienă autoreplicantă care a infestat Terra) a fost scăpat de sub control şi se extinde ca o glaciaţiune radioactivă. GDI, alianţa high-









tech a celor mai avansate naţiuni ale lumii, luptă pentru a opri expansiunea Tiberiumului, dar Kane, liderul megaloman al frăţiei NOD, are alte planuri pentru bătrâna Terra. Societatea secretă a lui Kane, devenită superputere, poate utiliza Tiberiumul ca să transforme omenirea după viziunea contorsionată pe care facţiunea o are asupra viitorului.

Din cauza extinderii Tiberiumului, resursa naturală prezentă dintotdeauna în saga C&C, harta va fi împărţită în diferite secţiuni. Vom avea trei zone diferite: cele albastre nu au fost infestate de Tiberium; în cele galbene celebra substanţă începe să se extindă, iar cele roşii sunt complet infestate, fapt care influenţează fauna şi flora locale. GDI controlează zona albastră, dar 20% din Pământ sunt nelocuibile din cauza infestării cu Tiberium...

Finalul războiul total pentru Tiberium şi destinul planetei sunt încă necunoscute, însă în acest capitol suntem asiguraţi că vom afla mai multe despre originea Tiberiumului. De altfel, faza de pre-producţie a jocului a fost şi o





ocazie bună pentru o detaliere a provenienţei acestei substanţe şi a modului în care s-au format GDI şi NOD. Ni se promite, aşadar, o campanie singleplayer bogată în informaţii care vor face deliciul atât fanilor seriei, cât novicilor care nu vor întâmpina nicio dificultate în a urmări scenariul. Mai multe despre acestea în preajma apariţiei jocului!

Citiţi Biblia?

Adevăratul document de referinţă pentru EALA este Tiberium Bible, o cărtică de vreo 50 pagini realizată de un grup de cercetători de la Massachusetts Institute of Technology (MIT), în care se descrie ce s-ar fi întâmplat dacă Tiberiumul ar fi existat într-adevăr. Cadrul general este acela al unui Pământ tot mai distrus pe care populaţia ar suferi cumplite mutaţii genetice.

Celor două celebre facţiuni, aflate într-o luptă eternă, li se va alătura o a treia. Producătorii nu au cedat insistenţelor presei, doritoare să afle care este identitatea acesteia şi au numit-o, simplu, They. Toţi cunoscătorii sagăi presupun că ar putea purta cel puţin două nume: cel al mutanţilor Forgotten şi cel al alienilor Scrin. Din câte am văzut până acum din joc, înclin spre a doua opţiune...

Good ol'RTS

„**Command&Conquer 3: Tiberium Wars** combină într-un RTS un ritm de joc rapid cu un mod inovator de relatare a story-ului", spune Mike Verdu, executive producer la EA Los Angeles. „Vom realiza un capitol **Command&Conquer** de generaţie nouă, fidel spiritului original al seriei, dar în acelaşi timp actualizat cu o grafică avansată, o profunzime strategică crescută şi inovaţii distinctive în gameplay, care vor duce la o evoluţie a genului". Din aceste informaţii, **Tiberium Wars** ar trebui să realizeze mult aşteptata revoluţie în genul RTS printr-o campanie singleplayer ieşită din tipare, care să experi-

De reţinut

Command&Conquer 3: Tiberium Wars este cea de-a treia parte a sagăi **Tiberium: Tiberian Dawn** (1995) şi **Tiberian Sun** (1999).

C&C 3 este dezvoltat de EA Los Angeles, echipa numărând în rândurile ei persoane care au participat la realizarea lui **Battle for Middle-earth 2**, adică Mike Verdu (producător executiv) şi Jason Bender (lead designer).

Jocul va utiliza o versiune îmbunătăţită a engine-ului SAGE 2 (Strategy Action Game Engine, utilizat în **BfME 2** – SAGE 1 fiind utilizat în **Generals** şi **BfME**). Aceasta înseamnă din start îmbunătăţirea redării apei, a luminii şi, în special al exploziilor, deci, o gestionare simultană a numeroase efecte.

Muzica jocului nu va fi compusă de Frank Klepaki. Aaron Kaufman (community manager) ne-a asigurat că echipa EA Audio a lucrat pe brânci la piese care s-au inspirat din stilul lui Frank Klepaki.

EALA păstrează încă secretul participării sau neparticipării lui Joe Kucan în rolul lui Kane.

Facţiuni: GDI, NOD şi o a treia, necunoscută încă.

Între 40 şi 60 minute de film.

Şase misiuni principale şi între patru şi şase misiuni intermediare.

Secvenţe radio în timpul misiunilor.

AI îmbunătăţit, de două tipuri (rusher şi camper), care să reacţioneze la strategiile jucătorului: rush, lungimea partidei etc.

Acţiunile pe care le vom întreprinde vor influenţa următoarele misiuni.

Meniul principal va fi modificat niţel: se vor putea construi mai multe clădiri în acelaşi timp prin creşterea numărului de MCV-uri în Construction Yard.

Sub bara verticală ar putea apărea o fereastră în care să vedem caracteristicile speciale ale unităţii.

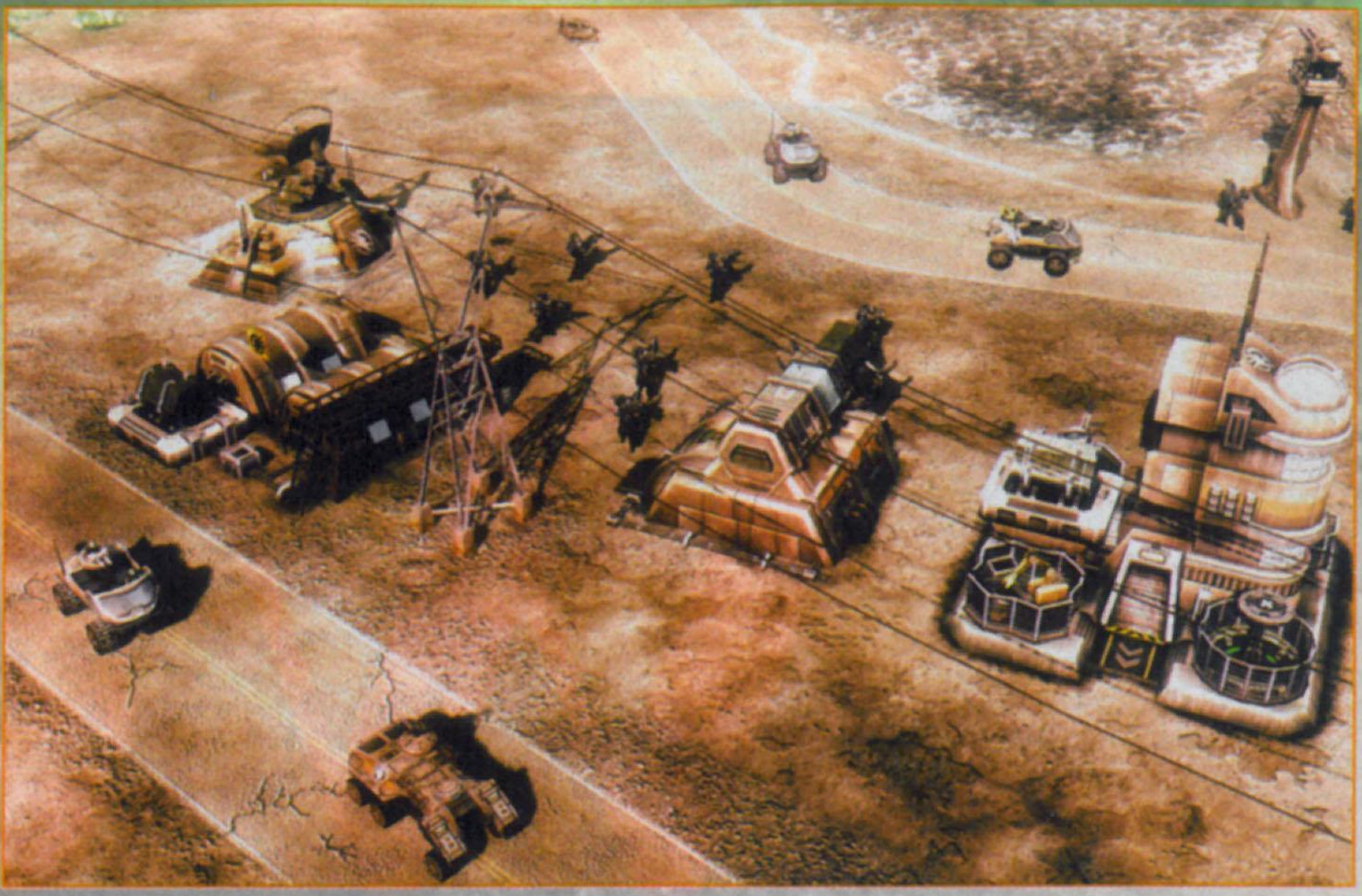
Nou sistem de particule pentru fum şi explozii.

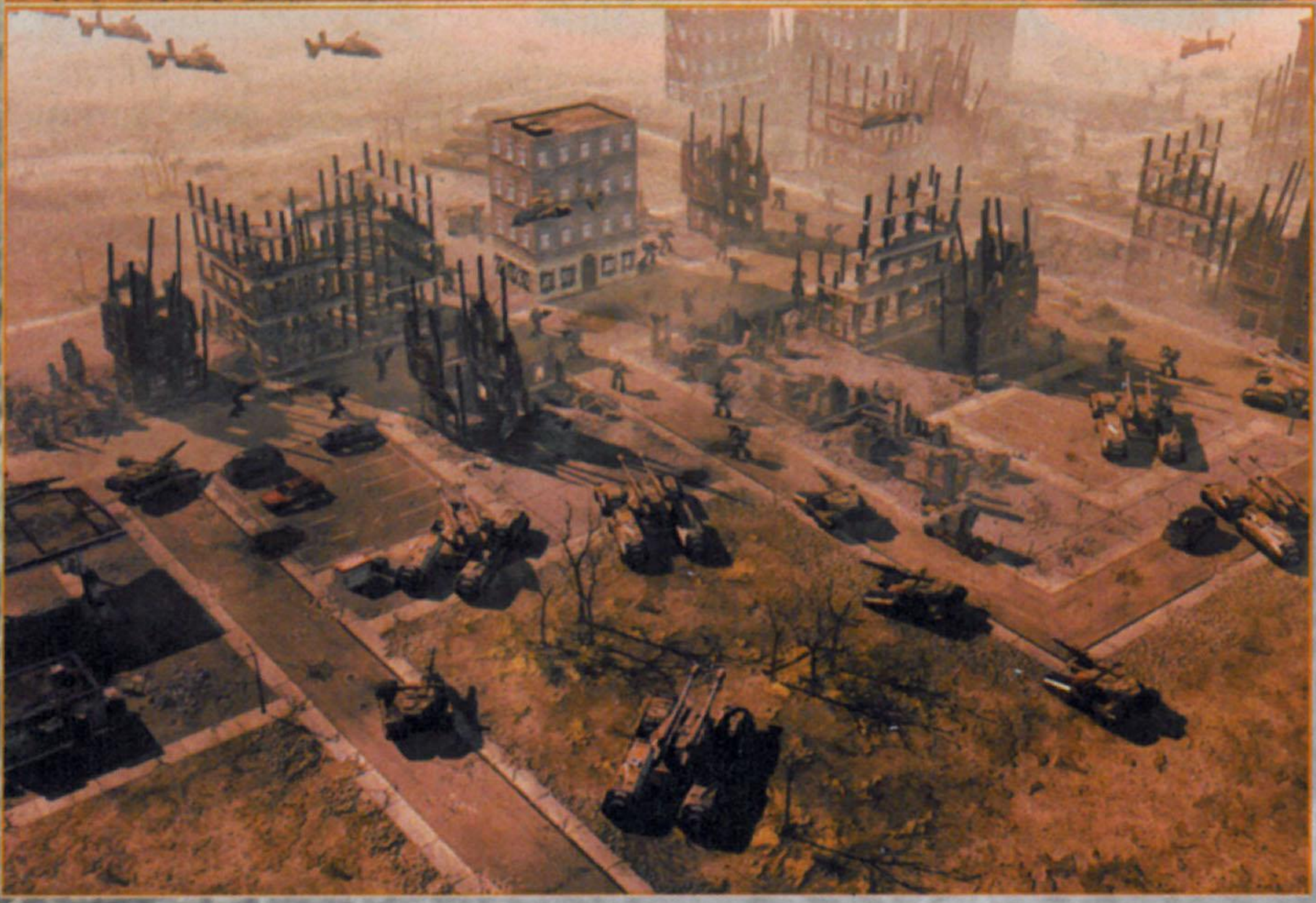
Un joc rapid cu un gameplay fluid: în momentul în care dai clic pe o unitate şi îi dai un ordin, aceasta îl va executa imediat, fără să mai aştepte 1 sau 2 secunde.

Titlul este dezvoltat numai pentru PC şi apariţia lui este prevăzută pe la mijlocul anului 2007.









menteze noi şi profunde idei strategice. În comunicatele de presă publicate până acum descoperim însă câteva informaţii vagi despre noutăţile pe care le va aduce jocul. De exemplu, vom putea construi baze mobile şi organiza astfel o strategie versatilă şi în continuă mişcare, adaptată exigenţelor noastre. Vom putea utiliza foarte multe dintre bătrânele unităţi ale seriei în lupte şi ne vom personaliza armatele prin intermediul combinaţiei strategice între diferitele unităţi pe câmpul de luptă. Din păcate, nu cunoaştem încă mare lucru despre natura şi dimensiunea unei asemenea personalizări; în cazul în care nu vom fi limitaţi la simple combinaţii prestabilite şi vom putea să ne stăpânim total unităţile, s-ar putea să ne trezim într-adevăr în faţa unui concept nou, în faţa unui joc pe care să-l jucăm după gusturile şi bunul nostru plac.

Scurtă istorie a primelor RTS-uri

1989 - Herzog Zwei (TechnoSoft, Sega), apărut pe Sega Megadrive, prezintă - chiar dacă într-o manieră simplistă - toate elementele care vor inspira bazele genului. Două baze şi câteva unităţi pe care trebuie să le controlăm şi ale căror resurse le gestionăm.

1992 - Dune II (Westwood, Virgin), conceput în timpul dezvoltării CRPG-ului **Eye of the Beholder**, s-a născut din dorinţa aplicării Real Time-ului la mecanica clasicelor TBS-uri.

1994 - Warcraft: Orcs & Humans (Blizzard). După doi ani de secetă în domeniu, Bill Roper şi amicii lui s-au hotărât să exploateze un subiect din care nimeni altcineva nu a mai extras seva până atunci. Paradigma rămâne aceeaşi: „colectezi, construieşti şi lupţi", de data aceasta accentul fiind pus pe lupte mai puţin futuriste decât în **Dune**.

1995 - Command & Conquer (Westwood, Virgin) a marcat o evoluţie şi o rafinare a sistemului de joc introdus de **Dune II**. Jocul a fost un imens succes, fiind catalogat drept primul blockbuster al genului.

1995 - Warcraft II: Tides of Darkness (Blizzard). Cum primul Warcraft nu s-a bucurat de un succes răsunător, sequel-ul plutea în aer. Grafica în SVGA, scriptul AI-ului îmbunătăţit, jocul în reţea, toate aceste elemente au contribuit la încropirea unei comunităţi şi la punerea bazelor fenomenului pe care îl cunoaştem azi sub numele de **World of Warcraft**.

1996 - Command & Conquer: Red Alert (Westwood), gândit ca un simplu add-on pentru primul **C&C**, acesta marchează încheierea primului val de RTS-uri cu un titlu care avea un balancing aproape perfect.

Sigur că au apărut şi alte titluri mari în anii următori cum sunt **Total Annihilation** (primul RTS 3D), **Dark Reign** sau **Starcraft**, dar asta e o altă poveste.

Engine-ul grafic ne va da posibilitatea să facem zoom pe unităţi, în aşa fel încât acestea vor fi afişate pe tot ecranul. Efectele de lumină, texturile şi reflexiile sunt dintre cele mai somptuoase.

Prima anunţare a jocului a ridicat un pic voalul de pe puterea „teribilelor ion storms" care vor adia pe câmpul de luptă. Despre natura unor asemenea furtuni se pot încă emite numai ipoteze, mai mult sau mai puţin fanteziste: faptul că poţi exercita o asemenea forţă te poate duce cu gândul la o mai atentă gestionare a armelor cu rază mare de acţiune sau de distrugere în masă (după ultima modă). Hmm, să vedem ce-o ieşi din asta! Ce este sigur este faptul că producătorii îşi concentrează atenţia pe jocul online. În acest sens, au promis integrarea de voice-over IP, suport pentru clanuri şi modalitatea „spectator" care ne va da posibilitatea să jucăm o strategie în timp real „ca pe un sport". Modurile de joc vor fi *Skirmish*, *DeathMatch*, *Team DeathMatch* şi *World Domination*.

Jocul este în lucru de mai multe luni, iar până acum programatorii s-au concentrat pe engine-ul grafic, încercând să facă jocul cât mai fluid posibil. În prezent, producătorii lucrează la AI, având drept obiectiv pregătirea acestuia pentru solicitările date de modul de acţiune al jucătorilor.

În final?

Este încă foarte greu să ne facem o impresie despre viitorul lui **Tiberium Wars**. Din păcate, informaţiile publicate de Electronic Arts sunt foarte puţine, la fel şi materialul furnizat. Oricum, din câte afirmă producătorii, în lunile următoare vor face noi declaraţii şi, dacă suntem cuminţi, vor mai publica şi alte screenshot-uri in-game. Este clar că, atât în ceea ce priveşte bugetul jocului alocat de EA, cât şi ţinând cont de geniul unor producători ex-Westwood, nu vom sta ca viţelul la poarta nouă în faţa unor imagini pur estetice!


Da, EA a fost foarte generoasă cu dezvoltarea acestui joc, şi producătorii, vechi glorii ale lui Westwood Studios, au demonstrat de multe ori că ştiu să creeze scheme de joc perfecte: nu ne mai rămâne decât să aşteptăm o versiune de preview ca să vedem exact cu ce ne poate surprinde noul capitol al seriei **Command&Conquer**.

DJIBRIL DOBRICĂ
cipri@pcgames.ro


700 Mb
1 CD-ROM GRATUIT
PREȚ 6,9 RON
CD FORUM
MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL
SEPTEMBRIE 2006 NR. 54/VI
ISSN: 1583-087X
ÎN REVISTĂ ȘI PE CD-ROM:
STARTGUARD 2.0
SOFTUL LUNII
Ultimate Snakes
AFLĂ TOTUL DESPRE ȘERPII DIN AFRICA DE SUD CU
AFRICAN SNAKES 4.22
EXPERTUL ÎN FOTOGRAFIE
PHOTOMEISTER 2.6
Forever Journal
PĂSTREAZĂ-ȚI PROPRIUL JURNAL ÎN SIGURANȚĂ
FOREVER JOURNAL 2.0
CONEXIUNEA
MODEM TO MODEM
TUTORIAL
IMAGINILE PRIND VIAȚĂ CU
NATURE ILLUSION STUDIO
NOKIA 6230i
FLEXIBIL, EFICIENT ȘI PUTERNIC
INTRĂ PE FORUM LA
WWW.CDFORUM.RO

Producător: Piranha Bytes **Publisher:** JoWood **Gen:** RPG **Termen:** septembrie 2006

Odată fumat şi deja aproape uitat Oblivionul, anul acesta ne mai rezervă două mari RPG-uri, aşteptate cu nerăbdare de fanii genului. **Unul va fi importat din Canada şi ne va oferi o nouă gustărică de AD&D, în timp ce celălalt vine dinspre tărâmurile germane, de la cei cu poftă de Piranha.**



Gothic III









Foarte mulți fani ai genului păstrează amintiri dulci-amare despre seria de RPG germană. Primul episod s-a bucurat de o popularitatea imensă, fiind ceva proaspăt și diferit de AD&D, respectiv de Forgotten Realms. Al doilea a fost un succes la fel de cutremurător, seria **Gothic** înscriindu-și definitiv numele în istoria RPG-urilor. Problemele au apărut odată cu expansion-ul **The Night of The Raven**. Producătorii s-au încăpățânat să-l scoată în limba lor natală, neglijând mai bine de un an de zile necunoscătorii limbii germane. Au apărut tot felul de traduceri în engleză a dialogurilor din joc, dar acestea erau de o calitate atât de proastă, încât până și Yoda ar părea profesor de limbă engleză pe lângă ele. Apoi, totuși, li s-au înmuiat inimioarele celor de la Piranha Bytes și au publicat o versiune Gold care conținea pe lângă al doilea episod și add-on-ul deja în engleză. În tot acest timp însă, jucătorii de RPG din Europa vânau cu o tenacitate demnă de o cauză mai nobilă orice fărâmă de informație legată de al treilea episod care după apariția primelor imagini a ajuns un adevărat hype.

Salvând lumea, orc cu orc...

Cei care au jucat primul **Gothic** își mai amintesc de închisoarea protejată de o barieră magică, de diferitele facțiuni care se băteau pentru minereurile atât de prețioase, de swamp weed, de vrăjitorul Xardas, de trezirea lui Sleeper și dărâmarea barierei (cei care nu-și amintesc și vor să înțeleagă legătura dintre elementele de mai sus, aranjate în ordine cronologică, să facă bine și să pună mâna pe joc). Al doilea episod a continuat povestea exact de unde s-a terminat primul **Gothic**, doar că de data aceasta în loc de închisoare, te aștepta întreaga insulă Khorinis. De îndată ce-ți recapeți cunoștința după marea bătălie cu Sleeper, Xardas îți și toarnă în gât o găleată de vești „bune": cu ultima lui răsuflare bestia a eliberat în



MĂNĂSTIREA ARGEȘULUI Printre cărămizi, undeva e și soția meșterului Manole!



BATĂ-I DRACU' DE ORCI că mi-au mâncat calul și acu' trag singur căruța!



ROBIN HOOD... nu-mi sună cunoscut și n-am auzit de vreun concurs de arcași!



Muzica din epopeea gotică

Conform unor zvonuri încă neconfirmate, muzica lui **Gothic 3** va fi compusă de formația Gocoo. Nu vă speriați dacă nu-i cunoașteți: echipa este renumită pentru muzica bazată pe folosirea unor tobe specifice culturii japoneze. Turneul de concerte al trupei, care va începe în curând, va conține niște surprize plăcute: mai precis, piese din coloana sonoră a noului **Gothic**. Cel puțin așa s-au lăudat muzicanții. De asemenea, artiștii au afirmat că jocul va apărea pe 13 octombrie, tot de la aceeași dată devenind disponibilă și coloana sonoră oficială. GameStar-ul german a anunțat cu surle și trâmbițe că la ediția din acest an a Games Convention de la Leipzig oricine va putea încerca jocul.



lume forțe nemaivăzut de puternice și de periculoase. Iar au urmat o serie de confruntări la sfârșitul cărora ai demonstrat încă o dată că nu ești un simplu pușcăriaș, ci un erou care salvează lumea pentru a doua a oară.

După asemenea antecedente, sunt de înțeles așteptările ridicate legate de cea de-a treia parte. Noile aventuri te poartă acum pe continentul principal, unde orcii au inrobit regatul oamenilor, folosindu-i pe cei din urmă pe post de sclavi. Există mici grupări rebele pe ici pe colo, dar acestea nu prea au idee despre ce să facă, așteaptă un conducător adevărat. Omul pe care-l așteaptă, jucătorul, are acum însă dreptul să aleagă ce are de gând să facă: să salveze oamenii ori să se alieze cu orcii care deja și-au demonstrat puterea. Fiecare dintre părțile combatante te ademenește cu un fir epic unic și diferit, care te conduce pas cu pas la marele final în care va trebui să decizi soarta întregii omeniri. Pe lângă orcii din nord și oamenii din centrul continentului, partea sudică a Myrtanei este locuită de o rasă nomadă pașnică, numită Varrant, care va juca și ea un rol important în desfășurarea evenimentelor.

Producătorii subliniază de câte ori se ivește ocazia că de data aceasta nu vom vedea niște orci descreierați, aflați doar la o treaptă distanță față de animale pe scara evoluției, ci creaturi raționale și calculate. Această trăsătură a jocului va deveni importantă după îndeplinirea primelor questuri, când vei începe să realizezi că în lumea lui Myrtanna aparențele pot fi foarte înșelătoare. Orcii, ca și celelalte rase, au motivația și istoria lor (din care am putut vedea o bucățică în cel de-al doilea episod) ce explică motivul pentru care au ales calea înrobirii oamenilor. În funcție de alegerile pe care le vei lua, vei descoperi tot mai mult din povestea de fundal a jocului.

Renașterea unui erou

Partea crucială și esența conceptului de joc este construirea personajului. Jucătorul nu va crea un personaj pe care să-l înzestreze cu diferite atribute și nu va trebui să aleagă nici din vreo clasă predefinită. Asemenea episoadelor precedente, eroul are acum istoria proprie și personalitatea lui, abilitățile și caracteristicile sale. În funcție de preferințele proprii vei putea alege și stilul de luptă caracteristic. Eroul se formează în timpul mersului, în





funcţie de armele pe care le foloseşte şi abilităţile care se lipesc de el. Aspectul de roleplaying aici nu se trage din crearea unui caracter şi încadrarea lui într-o clasă predefinită, per se, ci din experimentarea interacţiunii unui personaj particular cu lumea înconjurătoare. Astfel, încă de la începutul jocului, putem vorbi de două influenţe care se completează: lumea înconjurătoare ce te influenţează pe tine ca erou şi tu, eroul, care influenţezi evenimentele şi astfel modelezi lumea. Orcii, de exemplu, nu vor avea nici pic de respect pentru tine, iar rebelii umani vor încerca să te folosească pentru a-şi atinge scopurile. Atitudinile diferitelor facţiuni se vor schimba în timp, în funcţie de acţiunile întreprinse şi de deciziile luate.

De exemplu, poţi câştiga încrederea unui orc responsabil de unul dintre oraşele ocupate. Acest lider îţi va spune de un grup de rebeli pe care încearcă să-l elimine de ceva timp fără succes. Sperând că tu îl poţi ajuta, îţi mai vorbeşte despre un paladin care ar putea cunoaşte locaţia banditilor rebeli. Dacă reuşeşti să convingi paladinul de prietenia ta, poţi afla locaţia rebelilor şi poţi să-i elimini cu mâna ta sau poţi să împărtăşeşti ce ai aflat conducătorului orc. În urma acestui intermezzo îţi creşte reputaţia în ochii orcilor şi ţi se deschide calea spre noi quest-uri şi zone sau primeşti de la ei un antrenament pe care altfel nu l-ai fi putut obţine. În mod alternativ poţi alege să-l trădezi pe orc şi să complotezi cu rebelii pentru recapturarea oraşului. După ce oraşul ajunge pe mâna oamenilor, îţi va creşte reputaţia în rândul lor, primind noi recompense, însă portretul tău va ateriza pe afişele „most wanted" ale orcilor. Acestea sunt doar două exemple, jocul oferind mai mult decât două posibilităţi de rezolvare a diferitelor situaţii. Ce este însă sigur este faptul că producătorii au renunţat la clişeul „oamenii buni împotriva orcilor răi". Viaţa eroului nostru va semăna mai mult cu viaţa unui mercenar care-şi alege singur priorităţile şi aliaţii. Unele misiuni vor fi mai uşoare şi mai intuitive, altele vor fi mai complicate şi ambigue din punct de vedere moral. Să ajungi să pătrunzi într-un castel al orcilor bine protejat poate fi cam greu deoarece mituirea gărzilor nu e de ajuns, iar asaltul este echivalent cu sinuciderea. După câteva întrebări bine plasate, poţi afla însă de un comerciant care caută şi el să-şi crească repu-

HOP SUS! **Nu e momentul pentru genuflexiuni sau pentru abdomene**





DOAMNE, NEAOȘ MAI ÎS! **Tocmai mi-am scos armura și spada de la lustruit**

SUPERMAN TRĂIEȘTE **Să mai zică cineva că orcii nu pot zbura!**





SFATUL BĂTRÂNILOR **s-a adunat la un foc care să încălzească spiritele obosite**

tația cu invadatorii. Dacă îl ajuți să-și distribuie berea între orci, amândoi veți avea doar de câștigat.

Oferta bucătarului șef: arc, spadă sau magie

Asemenea sistemului de alignment, sistemul de clase din **Gothic 3** este cât se poate de flexibil. În buna tradiție a seriei, jucătorul nu se va încadra niciodată într-o clasă bine definită. De-a lungul jocului, te vei putea folosi de skill-urile și abilitățile pe care le vei învăța de la instructorii răsfirați prin întreaga lume. Experiența câștigată și aici duce la level up, cu diferența că la fiecare astfel de prag primești noi "learning points" care pot fi cheltuite pe achiziționarea de skill-uri noi sau îmbunătățirea abilităților.

De data aceasta, producătorii nu mai recurg la clișeul amneziei, jocul luând în considerare faptul că eroul a supraviețuit deja în două episoade. Astfel, anumite skill-uri îți stau la dispoziție încă de la începutul jocului, fără să te pască însă pericolul de fi un papă lapte la început. Vei vedea că producătorii au împletit strâns sistemul de alignment cu cel al evoluției personajului. Skill-urile elementare pot fi învățate de la antrenorii care locuiesc în zonele ușor accesibile ale lumii. Abilitățile mai evoluate însă vor trebui învățate de la niște maeștrii mai greu accesibili. Și când spun greu accesibili nu mă refer doar la condițiile geografice. Câteodată vei ști prea bine care este maestrul de care ai nevoie, dar dacă nu ești în relații bune cu facțiunea din care face parte, el te va refuza. Alți antrenori sunt obstrucționați în diferite moduri. Orcii, de exemplu, respectă cel mai mult puterea și este foarte probabil să te ia sub tutela lor dacă ai o orientare mai apropiată de cea a unui warrior. Se poate întâmpla foarte bine ca ei să te trimită la lupte în diferite arene, înainte să accepte să te învețe câte ceva.

Skill-urile se încadrează în așteptările noastre legate de un astfel de joc. În afara de varietatea de abilități de luptă referitoare la mânuirea diferitelor tipuri de arme, vei avea vrăji ofensive și defensive, vor fi prezente skill-urile orientate spre producție precum crafting-ul și alchimia. Deocamdată nu există prea multe detalii despre arborele de skill-uri și abilități, fiind sigur doar că acesta va fi deosebit de vast. Pentru a putea fi folosite, multe dintre obiectele din lumea de joc, vor necesita cunoașterea anumitor skill-uri. De exemplu, nu vei putea folosi prea bine ustensilele de fierar dacă nu ai cunoștințe despre procesul de producție al armelor. Varietatea armelor va fi la fel de mare precum ne așteptam: vom avea săbii, topoare, sulițe, arcuri și alte ustensile letale. Interesante vor fi și diferitele stiluri de luptă care vor permite, de exemplu, mânuirea a două arme în același timp. Gama diferitelor formule magice se întinde de la mingi de foc mai mici și vrăji de vindecare până la magii spectaculoase care afectează o întreagă arie. Ploaia de foc, spre exemplu, colorează ecranul în roșu, chemând din ceruri un duș fierbinte de meteoriți.

Pe viață și pe moarte!

Sistemul de luptă a fost unul dintre cele mai des atacate puncte ale întregii serii. Cu cea de-a treia înfățișare, cei de la Piranha Bytes au încercat să simplifice metodo-



MINECRAWLER CÂT O CASĂ Mare te-ai făcut, drăguţule, de când nu ne-am văzut!



RĂTĂCIT FĂRĂ BUSOLĂ Nu de Jurassic Park era vorba, ci de Gothic! O nouă ţeapă...

logia luptelor, făcându-le mult mai intuitive. Controlul se va baza pe un sistem ce foloseşte ambele butoane ale mouse-ului şi care fixează cu uşurinţă oponentul. Când vine vorba de lupta cu mai mulţi adversari, jocul îl va ţinti în mod automat pe cel de care se află mai aproape cursorul. Pentru a ataca apoi ţinta cu arma sau cu vraja echipată, va fi de ajuns să apeşi pe butonul stâng al rozătorului. Armele mélée au moduri de atac care variază în funcţie de contextul în care sunt folosite şi pot fi activate prin cele două butoane ale şoarecului. De exemplu, săbiile au un atac vertical amplu ce se poate activa cu clic stânga şi un atac orizontal rapid ce este acţionat de clic dreapta. Cu aceeaşi armă echipată, apăsarea mai lungă a butonului stânga duce la declanşarea unui atac devastator, dar foarte lent, în timp ce apăsarea accentuată a butonului drept îndeamnă personajul să se apere. Dacă, după apărare, apeşi pe butonul din stânga, se va declanşa un alt atac deosebit de puternic. În mare parte, aceste combinaţii vor trebui descoperite de către tine. În cazul armelor mai lungi ca bastoanele de luptă, vei dispune şi de un avantaj tactic, deosebit de util când vine vorba de controlul bătăliei cu mai mulţi adversari. Arcurile şi vrăjile nu vor beneficia însă – din câte se pare – de acest sistem multiplu, funcţiile lor fiind specializate. Scenele de luptă, aidoma restului jocului, vor putea fi savurate fie din perspectivă third person, fie din perspectivă first person.

O noutate interesantă a luptelor va fi învingerea oponenţilor. După ce birui în luptă un orc sau un om nu moare, ci îşi pierde cunoştinţa. Pentru a-l elimina de tot, va trebui să execuţi un finishing move, reprezentat printr-o animaţie specială. Cauza acestui moment intermediar care precede pasul în lumea de dincolo trebuie căutată în sistemul de reputaţie şi de alignment. Prin introducerea acestei inovaţii, vei putea controla mai bine reputaţia, alegând să-ţi omori sau să-ţi cruţi oponenţii. Terminarea unui om în faţa orcilor nu stârneşte decât râsul barbar al audienţei, dar exterminarea unui lider orc în faţa aceluiaşi public echivalează cu o comandă la coşciugul propriu şi personal. Eliminarea completă a diferiţilor oponenţi poate fi utilă dacă ştii pe cine vrei să impresionezi şi în ce fel vrei să-ţi creşti reputaţia.

De-ale gurii şi de-ale tehnicii...

Lumea lui Myrtanna are mărimi impresionante, lucru care a fost exploatat la maxim de către producători. Cei de la Piranha Bytes au mormăit ceva despre 10 km² pe care se întind deşerturi, păduri, câmpii, munţi cu piscuri acoperite de zăpadă, mocirle şi alte cele. Chiar dacă **Gothic 3** nu arată la fel de detaliat precum **Oblivion**, nici departe de acesta nu e. Vegetaţia e luxuriantă, animaţia personajelor şi a diferitelor creaturi ce populează lumea pare convingătoare, peisajele sunt pline de viaţă şi nici aşezările nu par să ducă lipsă de vlagă. Pentru a uşura orientarea şi călătoria prin această lume imensă, vei putea învăţa la un moment dat şi o vrajă de teleportare. Una dintre cele mai ambiţioase promisiuni ale producătorilor este eliminarea timpilor de loading.

Pentru a nu fi probleme majore şi de această dată cu varianta în limba engleză, o parte a echipei s-a ocupat doar de localizarea în limba anglo-saxonă (cât de ciudat poate să sune), asigurându-se că varianta în engleză nu va fi cu nimic mai prejos decât cea în limba germană.

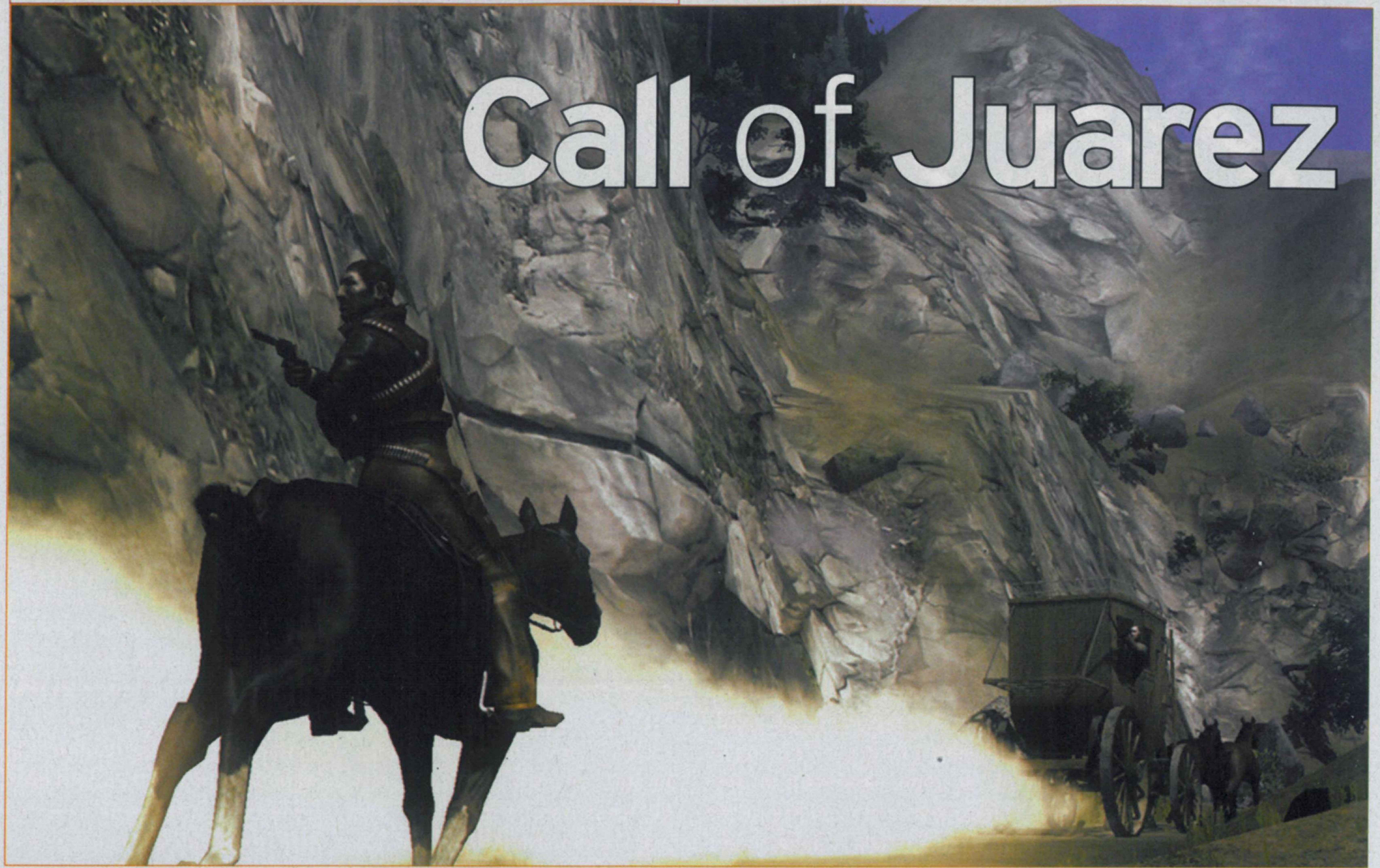
Cei care au văzut **Gothic 3** la E3-ul de anul acesta au avut doar cuvinte de laude despre acesta. Se pare că într-adevăr va reuşi să se ţină de promisiuni. Oricum prin octombrie vedem şi noi.

EL PATRARCHICO
jacint@pcgames.ro



Producător: TechLand **Publisher:** Ascaron **Gen:** FPS **Termen:** 15.09.2006

Call of Juarez











DACĂ M-AR VEDEA Sergiu Nicolaescu, mi-ar oferi rolul principal în REVANŞA

Un indian se legăna pe o creangă de copac
Şi pentru că aceasta nu se rupea,
Am mai legat un indian.

Odată cu preconizata intrare a Estului Sălbatic în UE, adică în Vestul Europei, se pare că prin birourile cineaştilor şi producătorilor de jocuri bântuie o uşoară adiere cu miasme de prerie şi piele roşie. Dar noi, aceşti ghimpi în calea succesului comercial al jocurilor, ştim că respectivele adieri înmiresmate sunt vântoasele trase de rromii din România, trecute peste pusta ungară şi aterizate sub nasul producătorilor.

Western, best-ern, sau numai tern

După succesul neaşteptat al serialului de televiziune Deadwood, produs de HBO şi descălecarea oarecum pripită a lui **Gun**, în noiembrie anul trecut, iată că polonezii de la Techland ne pregătesc **Call of Juarez**. Dom'le, surpriză galactică! Mai ales după



TRIPLU ŞURUB ÎNTORS Puştiule! Nadia Comăneci ar fi mândră de tine!



DACĂ NU AJUNGEM DINCOLO, jar mănânci măi, gloabă!

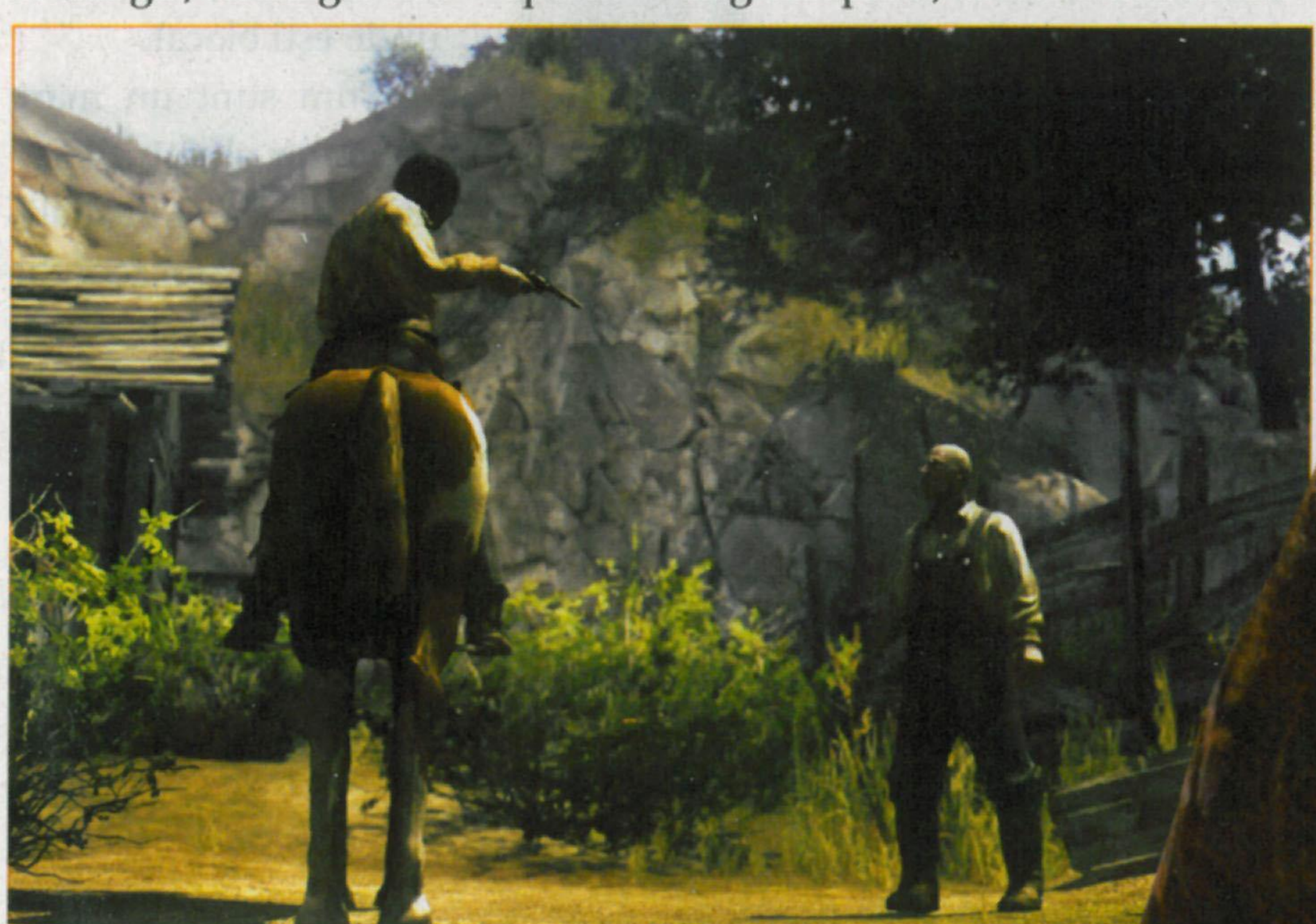
Gun-ul acela plin de probleme tehnice, cu grafica de pe vremea cowboy-lor şi indienilor, **Call of Juarez** chiar ne extaziază. Suntem puţini, într-adevăr, dar ne extaziază... cât se poate juca din el la ora actuală. Dacă story-urile, bazate pe kilărelile în stilul Far West ar fi la fel de populare printre jucători ca mulţimea de story-uri SF, extazierea de după o partidă de **Call of Juarez** s-ar transforma probabil într-o beatitudine în masă. Dar nu se întâmplă aşa, poate şi din cauză că răsuflatele producţii clasice western cu John Wayne şi partenere ca sinucisa Marlyn Monroe sau mai chibzuita Liz Taylor aveau la bază romane şi povestiri. Acestea au fost citite poate la acea vreme de un număr mai mare de persoane decât cei care joacă azi pe calculator. Deh! Nostalgie, nostalgie sau "supărat sunt Doamne eu" pe acordurile lui Enio Morricone. Ceva totuşi se mişcă pe orbita calităţii şi distracţiei.

Maică! Parcă ar fi pictat cu bidineaua!

Techland a muncit la **Call of Juarez** în aceiaşi perioadă în care trăgea pe brânci la mai popularul **Chrome**. Aşa că, băieţi deştepţi cum sunt, au folosit acelaşi engine grafic şi pentru **CoJ**, ceea ce se vede de la o poştă, pe acest segment jocul fiind chiar foarte bun.

Să vă fac să înţelegeţi mai clar: mă plimb călare prin Munţii Stâncoşi, cu defilee şi chei abrupte, cu pereţi de stâncă ce stau să se prăvălească peste mine. Umbra mi se profilează pe stâncă în funcţie de cum mă plasez faţă de soare. Ca să nu lâncezească murgul, mai trag un sprint, colbul fin se ridică în spatele meu şi firişoarele de praf strălucesc în soare. Mă dau jos de pe cal, la nivelul ierbii înalte, puţin îngălbenită de soare, polenul şi gâzele se pierd în lumina fierbinte a zilei. Mă uit la carabina cu 12 gloanţe ce o strâng în mâini. A cam început să ruginească, dar îşi face încă bine treaba. Ar trebui să o mai curăţ. De curăţat ar trebui curăţată şi mizeria de sub unghii.

Aprind focul să înfulec o halcă de căprior în sânge. Focul, fumul sunt orientate după cum bate vântul. Îmi dau seama de asta pentru că şi iarba şi copacii se înclină în aceiaşi direcţie. Îmi pun vată în urechi să nu mă ia curentul. Aceasta este o scenă obişnuită din **Call of Juarez** re-alizată cu engine-ul mai sus







DE CÂND MI-AM LUAT COLT-UL **ăsta nou, duşmanii apar ca ciupercile după ploaie**

Reverendul Ray. Amin



Cu un trecut ce şi-a lăsat amprenta pe expresia feţei sale, încearcă să-şi stăpânească izbucnirile criminale într-un mic orăşel de munte, predicând pacea oilor rătăcite din Saloon, care sunt mai toate negre. Deci, păstor pătat sufleteşte, cu dorinţă de înălbire într-o turmă neagră, Ray a ajuns la vârsta retragerii şi pare că şi-a găsit liniştea, până când... Moartea fratelui său fermier, brutal şi cumsecade, în acelaşi timp şi revolta orăşenilor mai păcătoşi decât inventatorul păcatului îl ispitesc pe Ray să revină la condiţia lui primordială: brutal, violent, ucigaş. Ucide la fel de senin ca Jacint, colegul meu, când ne ia la sniper prin **They Hunger**. Are o faţă care ucide cardiaci numai la vederea ei, e înalt, solid, cu părul alb, slinos şi e numai răzbunare, ură şi cruzime, din cap până-n picioare. Colac peste pupăză, mai e şi skill-at în mânuirea armelor (pe jos şi călare) şi un foarte bun călăreţ. Ah! Din perioada seminarului, distinsul nostru pr. Ray a mai rămas cu ceva sechele psihice: crede că e mâna Domnului pe pământ, venită să mături lumea de păcătoşi. Deci noua convingere îl motivează mai mult în "lucrarea-i divină printre noi". Başca a mai primit şi darul limbuţiei. După ce ucide, sau cu alte prilejuri, cu Biblia într-o mână şi cu Coltul în cealaltă, îşi mai blagosloveşte victima cu psalmi şi cântări biblice.

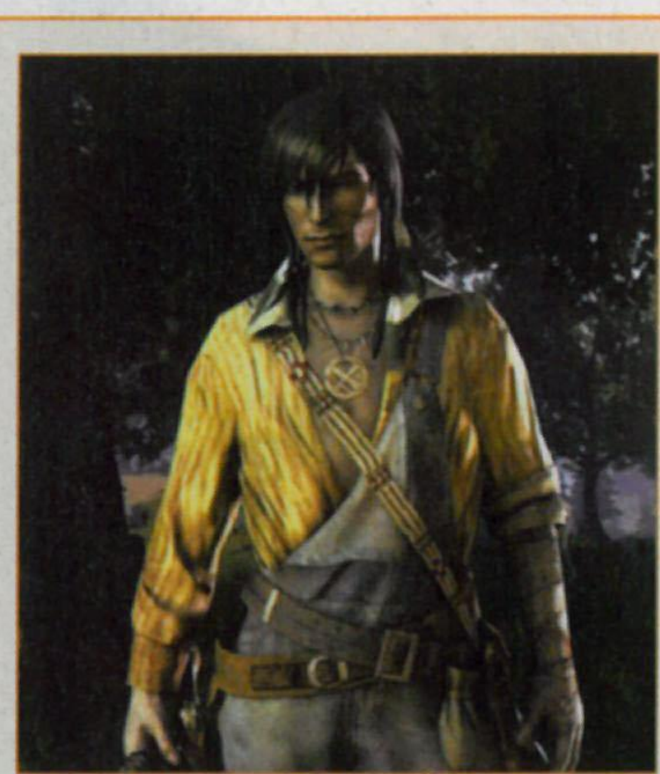
amintit. Mai puţin faza cu vata şi curentul. Sunetele, muzica western şi sincronizarea perfectă sunet-imagine sunt foarte bine realizate. Dacă te pricepi un pic, vei sesiza diferenţele de sunet pe care le are călcătura calului tău atunci când se schimbă consistenţa solurilor. Pasionaţii vieţii la ţară vor fi satisfăcuţi. Altfel sună metalul potcoavei pe iarbă şi altfel pe piatră.

Gamplay în două variante sau oferta "Call of Juarez" - doi într-unu'

Dar acestea sunt fineţuri. Să vedem ce şi cum mişcăm prin joc. Intrăm pe rând în pielea a două personaje contrastante, opuse. Ray, părintele pistolar, citadin pur sânge, cu o mână pe Cartea sfântă (la propriu) şi una pe pistol este un mare scandalagiu. Interese ce nu pot fi controlate de firea păcătoasă a bietului popă pistolar, de genul aur, comori, Montezuna, azteci, răzbunări şi reparări morale îi îndreaptă paşii spre lumină... spre lumina aurului. Omul nostru mai încearcă să-l salveze şi pe celălalt personaj: retrasul Billy, un fel de ţăran (se vede şi după nume) tânăr, rebel, educat şi crescut de pieile roşii.

Personajele vor fi schimbate alternativ. Reverendul înseamnă FPS pur sânge, dueluri brutale, o grămadă de adversari cu carabine, puşti, dinamite cu fitile sfârâitoare şi, bineînţeles, regele tuturor armelor din Vestul Sălbatic, Colt-ul. Cam în aceste anturaje se învârte răspopitul nostru Ray.

Billy - tânăr şi neliniştit



În timpul marii colonizări a Americii, Billy şi-a pierdut părinţii la o vârstă fragedă. Amerindienii necreştini (deci, păgâni), în milostenia lor faţă de copiii invadatorilor, l-au crescut până la un moment dat. Timpul petrecut printre pieile roşii a fost suficient pentru a învăţa şi dobândi toate abilităţile necesare supravieţuirii în Vestul Sălbatic. Apoi, poate dorinţa de cunoaştere sau mai degrabă plictiseala de fetele din trib l-au îndemnat ca, în zbuciumata perioadă a adolescenţei, să fugă de la binefăcătorii lui bronzaţi. Întâmplarea sau penelul scenaristului îi conduce paşii undeva în munţi, spre poarta unei ferme izolate. Acolo este preluat de un alt binefăcător, se pare fratele lui, Ray, care presupun că l-a pus la muncă de i s-au făcut ochii cât cepele. După câţiva ani, tânărul Billy se deşteaptă şi îi fură binefăcătorului unicul cal, pe spinarea căruia o întinde decis să îşi ia soarta în mâini, fiindu-i lehamite de atâţia binefăcători. Dar la scurt timp după fuga de la fermă, soarta lui Billy a fost luată în mâini de altcineva care a venit, l-a împuşcat pe fratele fermier al lui Ray şi de atunci încolo joacă frate Billy vs. Ray pe post de detectiv, care întâi trage, după care întreabă.

După astfel de "campanii" intense, alternativa Billy echilibrează cu succes jocul. Încordarea şi atenţia necesară când joci pe varianta Billy este relaxarea variantei Ray. În varianta Ray rapiditatea, bunele reflexe, deciziile rapide şi împuşcăturile cât pentru toată populaţia Chinei sunt adrenalina şi distracţia. Când devenim tânărul Billy, pielea noastră se înroşeşte ca ouăle de Paşti şi jocul se schimbă, din FPS pur sânge devine un action - stealth. Ne facem veacul prin natură şi peisajele care ar copleşi pe oricine rămân tâmpe în spatele lui Billy cel indiferent. Arma preferată a lui Billy este un bici lung din piele de şarpe pe care îl foloseşte cu destulă îndemânare pentru a se apăra de lupi, pentru a-şi dezarma sau chiar ucide adversarii şi pentru a se deplasa peste hăuri şi prăpăstii precum Indiana Jones. Dar la fel de bine ştie să mânuiască arcul care, spre deosebire de **Gun**, devine o armă letală, precisă şi foarte folositoare, mai ales când vrei să vânezi în linişte. În general, Billy îşi petrece vremea călărind singur, lovind ici şi colo ca un animal de pradă: se furişează, evaluează situaţia şi atacă fulgerător. Dacă nu evaluezi bine, ai încasat-o, pentru că în cazul lui Billy adversarii indieni, mexicani sau albi te termină dintr-un foc, maxim două.



Şi tot ca în orice stealth-action de obicei mai sunt unu, doi adversari care îşi fac de lucru în aşa fel încât să nu îi vezi din prima.

În ambele variante trebuie să apuci tot felul de obiecte (inclusiv sticle), să pui şaua pe cal etc. După modelul lui **Half-Life 2** (dar fără Gravity - Gun) apuci tot felul de lăzi şi le aranjezi ca să ieşi dintr-un hambar unde eşti blocat.

Cum sunt un mare admirator al naturii sălbatice, fie ea şi virtuală, un mare vânător teoretic (am citit poveşti vânătoreşti), aştept cu nerăbdare să evadez din lumea TVA-ului şi accizelor în idilica lume a crimelor sângeroase, într-un cadru natural extraordinar.

CALL OF HUHUREZ

marius@pcgames.ro

Producător: Kylotonn **Publisher:** - **Gen:** FPS **Termen:** septembrie 2006





Bet on Soldier: Blood of Sahara

Sunt rău şi nesatisfăcut. După ce m-am umplut de verzişori şi m-am îmbuibat de lupte, simt ceva ce-mi lipseşte ceva. Am o frustrare. Cam aşa îşi justifică revenirea eroul în demo-ul care precede add-on-ul **Blood of Sahara**. Spun cam aşa şi nu afirm cu certitudine, pentru că jucarea demo-ului a presupus alegerea între varianta germană şi cea spaniolă. Cum nu cunosc nici una dintre aceste limbi, am ales spaniola. În demo am o singură misiune: distrugerea câtorva tancuri petroliere.

Dar acest FPS fantastic (ca temă, ca plasare în viitor, nu ca joc) rămâne fidel ideii mercantile din jocul-mămică, **Bet on Soldier**. În **Blood of Sahara**, înainte să pleci în misiune, ai un capital monetar. Cu el mergi la magazinul virtual din colţ şi faci cumpărăturile necesare pentru îndeplinirea misiunii. Ai o ofertă bună. Un mercenar care să-ţi asigure spatele, trei tipuri de "armuri" (uşoară, medie, grea) în genul vestelor antiglonţ din prezent, dar mai sofisticate. Mai ai la reducere nişte măruntişuri care îţi asigură autonomia health-ului, după care treci la arme. Bonusul din partea supermarket-ului virtual e superba brişcă futuristă gratuită, o combinaţie între baionetă şi briceagul cu care se joacă ameninţător vagabonzii suburbiilor. Apoi vine oferta de arme serioase, contra cost bineînţeles. Ai de ales dintre trei categorii: los manos (la mână), medie şi grea. Oferta e bogată, dar şi preţurile pe măsură, aşa că e bine să îţi drămuieşti economiile ca un mercenar gospodar ce eşti. În sfârşit, tu şi Rudy sunteţi introduşi în zona de acţiune. Deşi au fost trei mercenari pregătiţi să lupte până la moarte pentru o chenzină substanţială, în demo mi l-au dat numai pe Rudy. A fost un şoc grafic plăcut când am ajuns în zona de acţiune. Un bazar, o piaţă tipică din Tunisia zilelor noastre, din care s-au extras ca prin minune vânzătorii şi cumpărătorii. Atenţia la detalii este exemplară. Chiar şi soldaţii de mai multe tipuri cromatice se asortează perfect cu cadrul în care sunt plasaţi. Am fost încântat de armele cu care am luptat. Sunetul cadenţat al gloanţelor diferenţiat în funcţie de calibru, grafica armelor şi efectele realiste care mi-au însoţit partida de tragere mi-au redeşteptat pentru scurt timp mai vechile mele visuri de trăgător neîmplinit.



Ce faci în joc? Ai un traseu de parcurs pe care adversarii de toate felurile vin grămadă. Şi tu tragi, Rudy trage, schimbaţi armele şi... trageţi, adversarii cad seceraţi, mai înaintaţi oleacă, iar dau năvală otomanii fantastici şi iar tragi. Atenţie! Prin tot felul de vase uriaşe mai găseşti câte un teanc de verzişori, iar dacă împuşti un anumit tip de soldaţi (un fel de copii ai boşilor de nivel), mai primeşti ceva de cheltuială. Banii sunt buni şi fără ei eşti mort, căci la staţiile de alimentare cu health şi muniţie totul se face contra cost.

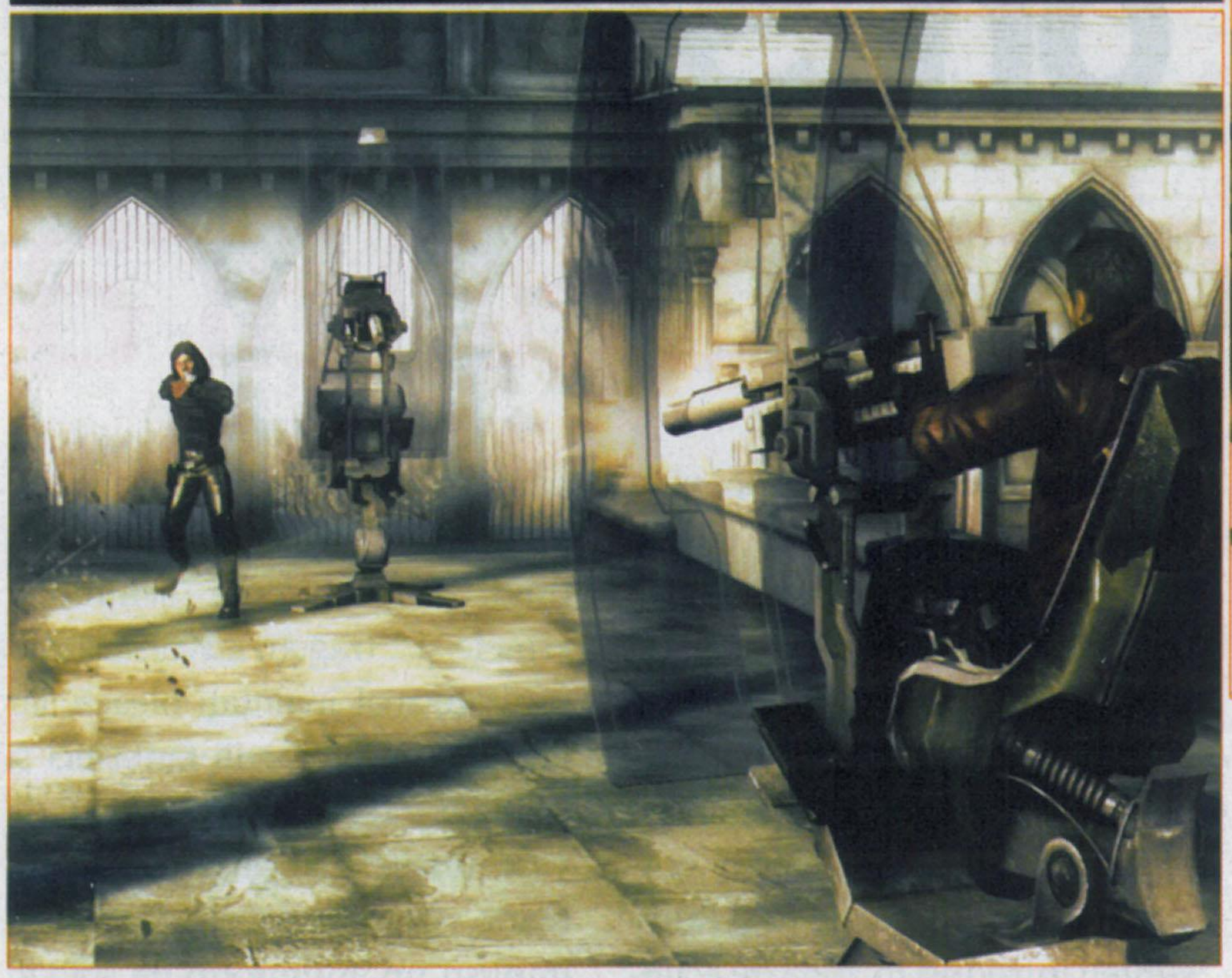
Interesant este şi un robot uriaş dotat cu rotativă şi tun pe care îl conduci din cap. Din capul robotului. După ce mai razi un hectar de adversari şi roboţi ca al tău, demo-ul se termină.

Poate părea exagerat, dar cred că numai **Serious Sam** depăşeşte numărul de adversari care dau năvală peste tine în fiecare clipă. Dar pentru un add-on al unui joc care nu a primit punctaje foarte mari în presa de specialitatea, **Blood of Sahara** îşi face treaba.

CALL OF HUHUREZ
marius@pcgames.ro

Producător: Metropolis Software Publisher: Playlogic Gen: Action Termen: trim. IV 2006







Infernal

A sosit oare momentul când producţia de jocuri video pentru PC să urce o treaptă pe scara evoluţiei tehnologice, care trebuia să se întâmple, de fapt, acum doi ani? Spun asta pentru că, de atunci încoace, puţine sunt titlurile care au exploatat GPU şi CPU de ultimă generaţie.

Nu încape îndoiala că mulţi jucători pe PC au suferit ca nişte câini în ultimii doi ani. În ciuda faptului că deţin ultimul răcnet în materie de hardware, nu se pot bucura decât de puţine jocuri care să exploateze la maxim potenţialul plăcilor grafice şi cel al CPU de ultimă generaţie. Aşa s-a născut şi inevitabilul sentiment de frustrare. Azi se face vâlvă mare pe tema erei next-gen şi high definition pe care o boostează noile console. În realitate însă, pe PC toate acestea erau disponibile de câţiva ani, partea tristă fiind că puţine case de software au marşat pe investiţii serioase în titluri de frontieră tehnologică. Odată cu îndârjirea concurenţei lui X360 şi PlayStation 3, şi pe PC-urile noastre vor sosi jocuri de un nivel tehnic incredibil, iar **Infernal** (ex **Diabolique – License to Sin**) demonstrează că şi mici producători precum polonezii de la Metropolis (**Aurora Watching** şi **Archangel**) pot dezvolta jocuri de calitate audiovizuală superioară.

La izvoarele acţiunii

Infernal este un third person action fără elemente de RPG în ceea ce priveşte gestionarea personajului sau interminabile secţiuni stealth (cum practica Metropolis în jocurile anterioare). De inspiraţie dualistă, povestea lui **Infernal** relatează confruntarea dintre agenţii Paradisului şi cei ai Infernului, care numai pe Pământ şi-au găsit să se bată.

În joc, Ryann al nostru va veni taman din rândurile celor cu coarne şi coadă, dat fiind că Dark Eaville este ultimul atu pe care Lucifer îl mai are în mânecă. Nu cunoaştem încă motivul pentru care au fost exterminaţi ceilalţi agenţi Infernal, dar, potrivit declaraţiilor celor de la Metropolis aşteptaţi-vă la o doză bună de umor negru în story.

Cu elemente luate de ici de colea, gameplay-ul lui **Infernal** se distinge prin personajul principal

al jocului. Ryann Lennox este un amestec de agent special şi entitate diabolică, pe care va trebui să-l trecem prin misiuni ce vor avea un singur scop: kill'em all.

Prin puterile-i ieşite din comun, eroul aduce un plus de varietate jocului, o aparenţă de originalitate în progresie. Nu vom avea mai multe căi posibile, itinerarul pare destul de restrictiv sub aspectul libertăţii de mişcare. Însă, vom avea la dispoziţie o paletă de acţiuni de bună calitate. Omul cară cu sine un arsenal clasic, diferenţa însă este că, pe lângă rafalele de plumbi pe care le poate expedia, poate să apeleze în orice moment la o şarjă infernală (secondary fire) ca să facă damage maxim. Fără nicio restricţie, acest super shoot ne va permite să eliminăm dintr-un foc majoritatea adversarilor.

Dotaţi cu o bară de power, vom putea arăta lumii aspectul demonic al personajului nostru pus în alte scopuri decât exterminarea oponenţilor. De exemplu, Ryann se poate apăra cu un scut pentru o scurtă perioadă de timp. În acele momente acţiunea este încetinită şi îi putem lichida pe numeroşii adversari care ne iau cu asalt. Mai putem face uz şi de telekinezie (deloc convingătoare, pentru moment) ca să mişcăm obiecte, cum sunt, evident, butoaiele. O altă putere a eroului este Proiecţia Astrală. Fără să copieze **Prey**, această capacitate ne va oferi trei proiecţii succesive în locaţii alese, mai mult sau mai puţin îndepărtate. Odată activată, porneşte slow motion-ul, vederea se deformează şi timpul de acţiune este foarte scurt. Trebuie, deci, să alegem cu cap locul proiecţiei, pentru ca apoi să ne mişcăm foarte repede. Iaca o chestie destul de originală care ne-a surprins în mod plăcut. În fine, mai rămân două puteri speciale pe care le vom utiliza cu frenezie: absorbţia de energie vitală şi ghost mode. Prima putere ne va permite, pe lângă recuperarea unor puncte de viaţă pe care le pompăm de la adversarii inerţi, să recuperăm muniţie preţioasă. Cea de-a doua şi ultima putere constă în utilizarea unei perspective ghost. Graţie acestui mod special în care culorile devin sumbre şi atmosfera sufocantă, putem discerne sursele de puncte de viaţă şi cele de puncte de power: un fel de reziduuri pline de energie vitală şi diabolică pe care va trebui să le căutăm cu ardoare ca să ne umplem rezervele.







Revenim cu picioarele pe pământ

Adversarii încearcă să se pună sub acoperire şi să ne ia prin surprindere, dar mijloacele pe care le au la dispoziţie pentru a ne lichida sunt hilare în comparaţie cu superputerile de care dispune eroul nostru. Nu mai spun că pot fi scoşi din schemă cu o singură lovitură aplicată în moalele capului. La acestea mai vreau să adaug că localizarea adversarilor este destul de scriptată şi că în afară de două sau trei modele de oponenţi, nu am mai văzut pe nimeni în versiunea demonstrativă... să sperăm că nu rămânem cu atâţia!

O ultimă nelinişte se referă la durata de viaţă a jocului: bucăţile de niveluri pe care le-am văzut nu sunt exagerat de lungi şi tare mă tem că reprezintă o porţiune destul de sănătoasă din joc. Eh, să vedem versiunea finală.

Next Gen? Prima la stânga, după colţ!

Fără nicio îndoială, aspectul cel mai spectaculos al lui **Infernal** este cel tehnologic. Suntem clar în faţa unui produs next-gen, sub multe aspecte în topul celor pe care le-am văzut până azi pe PC sau X360. Jocul celor de la Metropolis poate conta pe hi-tech-ul ultimul răcnet din computer grafica aplicată unui joc video: Pixel Shaders 3.0, procesor fizic Ageia, Real Time reflections, Fullscreen Postprocessing Effects, Normal Mapping. Dincolo de vorbe, ai senzaţia că poţi interacţiona cu un joc video evoluat tehnologic, cum ne demonstrează tech-demo-ul non-interactiv pe care l-am văzut. Ansamblul efectelor de lumini este extraordinar, fizica este foarte evoluată şi detaliul ridicat al texturilor umple parcă ecranul monitorului.

Sperăm că versiunea finală a jocului, pe care o aşteptăm în iarna acestui an, să fie lipsită de bug-uri, de monotonia linearităţii care, deşi este o constantă a genului, este infirmată de jocuri ca **GTA San Andreas.** Mai sperăm să aibă o durată de viaţă cât mai decentă.

Aşteptăm Games Convention pentru mai multe detalii.

DJIBRIL DOBRICĂ
cipri@pcgames.ro

Producător: TimeGate Studios Publisher: VU Games Gen: FPS Termen: octombrie 2006





F.E.A.R.: Extraction Point

F.E.A.R. se extinde! Uau! **E pe vine primul add-on oficial al jocului plin de birouri, birouaşe şi alte piese fascinante de mobilier ce au o incidenţă imensă asupra gameplay-ului unui FPS.** Hmm, prilejul este cum nu se poate mai bun ca să scotocim puţin prin sertarele lui Extraction Point.

'almeş-balmeş

Primul lucru pe care l-am aflat despre acest add-on este că va începe exact acolo unde se încheie **F.E.A.R.** şi că, stupoare, dezvoltarea lui a fost dată pe mâinile celor de la TimeGate Studios, adică **Axis&Allies, Kohan**, jocuri care au legătură cu genul FPS aşa cum îmi plac mie îngheţata pe băţ şi prăjiturile. Probabil că cei de la TimeGate au întreprins o călătorie iniţiatică la Mecca, unde Mahomed, prin glasul de mierloi castrat al unui muezin i-a luminat şi le-a dat darul realizării de FPS-uri... se mai întâmplă astfel de convertiri şi în zile noastre. Add-on-ul se va axa numai şi numai pe singleplayer şi va debuta din elicopterul în care rămăsesem cu eroul nostru după teribila explozie care ne-a lăsat pe toţi gură-cască. După nouă luni de la apariţia jocului sper să nu mai spună cineva că fac spoilere. Dacă vă întrebaţi ce s-a întâmplat cu Alma, vă anunţ că fătuca este bine mersi şi că va trebui să ne batem cu ea şi cu scumpii şi drăguţii ei demoni într-un oraş care a ieşit cam şifonat din explozia amintită mai sus.



Şi marines se împuşcă, nu-i aşa?

În primul rând, suntem asiguraţi de o continuitate a tot ceea ce a fost bun în jocul de origine. A fost confirmat AI-ul adversarilor, care a fost unul nemaivăzut de la **Half-Life** încoace. În al doilea rând, a fost confirmată atmosfera horror aplaudată atât de publicul larg, cât şi de critica de specialitate. Va fi recreat acel mix de acţiune combinată cu atmosfera bolnavă, în care şedinţele de tragere vor fi condimentate cu slow motion şi puzzle-uri simpatice.

Între noutăţi ni se promit câţiva adversari, dintre care numai unul ne-a fost revelat: o shadow-creature, o bestie aproape invizibilă pe care o vom putea vedea numai datorită ochilor săi roşii, scânteietori, printre superbele birouri ale add-on-ului.

O a doua noutate va fi o armă foarte spectaculoasă, mai ales dacă o folosim în slow motion: un chain-gun ultrapotent, care va avea un încărcător de 200 proiectile. La cum se sparg geamurile în joc, cred că va avea un efect încântător!

În rest, pot afirma fără teama că voi fi dezminţit că, împreună cu puţinii adversari şi cu armele noi, locaţiile vor fi în linia trecutului, chiar dacă va exista o oarecare abatere de regula birou-depozit-birou, dat fiind că vom avea de traversat un oraş pustiu.

Din punct de vedere tehnic, sigur că nu au cum să apară mari diferenţe faţă de **F.E.A.R.**. Probabil că va fi implementată optimizarea făcută în patch-urile oficiale, în aşa fel încât jocul să aibă o fluiditate mai mare pe aceleaşi configuraţii care l-au rulat şi acum opt luni. Apariţia lui **F.E.A.R.: Extraction Point** este programată pentru începutul lunii octombrie a.c. Până atunci, sper să reuşesc să-i corup pe cei de la TimeGate cu câteva îngheţate şi să obţin nişte detalii în plus.

DJIBRIL DOBRICĂ
cipri@pcgames.ro


TRANSILVANIA
CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR
Luni 19:00
Marți 17:00
Duminică 15:30
DUBLU CLICK
MIDNIGHT CLUB 3 DUB edition
DUBLUCLICK
www.dubluclick.ro
gas@dubluclick.ro
PC Games 4 fun
best distribution
UBISOFT
TNT GAMES

Producător: KDV Games **Publisher:** Codemasters **Gen:** RTS **Termen:** trim. IV 2006

Maelstrom



Dacă m-aţi fi întrebat acum aproximativ un an de şansa pe care o au RTS-urile de a ieşi din conul de umbră şi a ajunge pe podiumul referinţelor, aţi fi primit un răspuns foarte sumbru. **Dar se mai întâmplă uneori şi surprize plăcute ce coboară lin spre PC-urile noastre. Atunci a fost Dawn of War. Va avea oare Maelstrom ingredientele necesare pentru a fi un joc 90+?**

Multe se promit, dar, de multe ori, puţine se fac. Uneori industria gaming-ului seamănă foarte mult cu campaniile electorale ale micii noastre ţărişoare. Când îmi este dat să aud "revoluţie a gameplay-ului", deja o percep ca pe "înlăturarea şomajului definitiv şi în proporţie de 100%". Aşa că, scuzat să-mi fie scepticismul, dar în afară de câteva titluri, mai mult sau mai puţin înfăşurate de hype, sfera RTS-urilor parcă clachează la originalitate. Să nu mai vorbim de alte titluri ce denaturează RTS-ul în sine combinând-ul cu alte stiluri. Aşa că, ce ne mai rămâne să facem? Să ne uităm în gura producătorului, şi să ne rugăm să se fi spălat pe fildeşi.



Un proiect îngrijit cu afecţiune maternă

Domnii care au dat naştere acestui joc sunt ruşii de la KDV Games care recunosc sus şi tare că au experienţa necesară pentru a duce la bun sfârşit un asemenea proiect, dânşii fiind responsabili de **Perimeter**, un titlu ce a fost o briză de aer curat în sfera jocurilor de strategie. Pentru **Perimeter**, KDV Games au apelat la Codemasters ca publiher. Cum succesul nu a întârziat să apară, o a doua colaborare, de data aceasta la **Maelstrom**, era aproape evidentă. Dar o simplă colaborare nu le-ar fi benefică fără cineva cu experienţă în domeniu, care să facă ordine şi disciplină în ambele echipe. Aici intră în scenă James Swallow, un veteran în domeniu. El a lucrat şi pentru Start Trek, deci alăturarea lui în echipa creării unui RTS futurist este binevenită. Domnul cu pricina este responsabil cu scenariul (firul epic, dacă vreţi) a ceea ce vrea să însemne **Maelstrom**.

Şi cum deja m-am dat de gol în rândurile de mai sus (şi observând screenshot-urile alăturate), v-aţi dat seama că este vorba de ceva futurist, galactic chiar. Cohorta vizuală în joc conţine cam toate elementele necesare pentru a fi pe placul multora – soldaţi, alieni, clădiri ciudate, nave spaţiale etc. – lucruri care în mod normal ar trebui combinate cu alte elemente (gameplay etc.) ca să rezulte un joc bun. Cu teoria stăm bine, practica ne omoară. Totuşi, ce ni se promite?

Din interviurile cu domnul Carl Johnson, lead designer-ul acestui proiect, au reieşit câteva idei, care eu sper să nu fie doar promisiuni. De ce? Pentru că sună al naibii de bine!

A fi sau a nu fi inovator

Şi acum haideţi să vedem câte-





va din vorbele dulci şi pline de promisiuni ale producătorului. În primul rând, engine-ul. El este propriu, nu s-au inspirat din altă parte şi l-au botezat Vista Engine (sunt la curent băieţii, nu-i aşa?). Engine-ul promite o grafică excelentă, dar şi o optimizare graţie căreia ar trebui să ruleze şi pe un PC mediu. OK. Iar acum veştile importante. Terenul, ambientul, natura, apele... toate pot fi modificate, distruse, manipulate. Scopul jocului este pur şi simplu distrugerea adversarului sau împiedicarea acestuia să-şi adune resurse. Bine, bine. Şi totuşi, ce m-a îndemnat la o stare de reverie profundă? Păi, manipularea naturii nu este pusă acolo doar pentru câteva elemente minore de gameplay în plus. Elementele sunt majore. De exemplu, dacă din cauza unei secete sau a altor factori, de data aceasta artificiali, o bună bucată de pământ ajunge în flăcări, noi putem să ne folosim de vânt ca să răspândim focul către baza adversarilor. Vântul şi focul nu sunt transcedentale? Nu Heraclit vă îndrumă către principiul prim? Nici o problemă. Putem să o luăm şi pe calea apei. Căutăm ceva râuri, le modificăm cursul, traiectoria, montăm baraje şi inundăm baza vecinului nostru cu care suntem în stare de război.

Şi cine sunt pionii acestui joc de şah spaţial? Nebunul vă spune. Am fost preveniţi că va fi vorba despre o manifestare de forţă în toată regula. Avem de-a face cu 3 rase, mai mult sau mai puţin originale, care aleg căi mai mult sau mai puţin paşnice pentru a-şi rezolva conflictele. Primii sunt The Remnants, oamenii viitorului, supravieţuitorii planetei, aflaţi într-o luptă (de gherilă) continuă. Următorii, The Ascension, sunt o societate extrem de avansată ce au supravieţuit prin ale lor descoperiri ştiinţifice. Sunt cei mai însetaţi de putere din acest univers şi, din câte am auzit, se descurcă de minune. Terţa noastră rasă jucabilă sunt nişte alieni (cum sigur v-aţi aşteptat) extrem de pacifişti (cum sigur nu v-aţi aşteptat) care se numesc Hai-Genti şi sunt un popor amfibiu. Deci, nu încercaţi să le inundaţi baza, că doar o să le daţi apă la moară (la propriu). Aceşti pacifişti sunt şi cei mai interesanţi la prima vedere. Toate clădirile lor sunt bio-inginerizate, o combinaţie drăguţă de biologic şi mecanic. Iar puterile lor cele mai interesante sunt telekinezia şi telepatia. Unele trupe de Hai-Genti din subordinea noastră pot să controleze forţele naturii şi să le folosească împotriva adversarilor. Doar imaginaţi-vă cât de estetică ar fi o mega trupă de



infanterie rasă de pe faţa planetei în câteva secunde de o tornadă "neaşteptată".

Recapitulare

Ţin să precizez că cititul jurnalului de bord al lui **Maelstrom** mi-a provocat o oarecare plăcere, dar mi-a ridicat şi câteva semne de întrebare. Chiar sunt curios de rezultatul final. Avem de-a face cu o ecuaţie extrem de atractivă. Engine nou, optimizat (spune producătorul cu mândrie în glas că vom putea da zoom până în firul ierbii), manipularea terenului (săpat de tranşee, şanţuri), elementele naturii vin în beneficiul jucătorului, scenariu rumegat de către un om cu experienţă în domeniul SF. Ce mai, o ciorbă destul de bine amestecată. Vom vedea peste câteva luni dacă aşteptarea noastră a meritat sau nu.

REMOOSE







Paraworld

Producător: SEK **Publisher:** Sunflower **Gen:** RTS **Termen:** octombrie 2006



Oare ce ar zice domnul Verne dacă ar ateriza în mijlocul lui Jurassic Parc? Nu vom afla niciodată, **dar cei de la SEK încearcă să ne prezinte o aventură unică cu aroma poveştilor ilustrului scriitor francez, îmbogăţită cu mulţi dinozauri.**

Sau poate ar fi mai bine să spunem despre **Paraworld** că reprezintă hibridul dintre **Spellforce** şi **Dinotopia**? Oricum ar fi, jocul rămâne un RTS nu tocmai obişnuit, plin de dinozauri care umblă înarmaţi până-n dinţi. Nu mă credeţi? Aşteptaţi până vedeţi vreuna din creatura Jurassic-ului cu mitraliera montată pe creastă!

Paralelipipede concave şi convexe

Numele ciudat şi aparent lipsit de sens îşi are originea în lumea paralelă în care se desfăşoară jocul. Suntem pe Pământ şi totuşi ne aflăm undeva departe de el. Cum este posibil acest lucru? Ca să putem răspunde ar trebui să gândim cu mintea omului de ştiinţă al secolului al XIX-lea care descoperă o metodă de a călători între dimensiuni. Povestea de fundal porneşte din momentul în care el ajunge într-o lume primitivă, unde triburile de oameni convieţuiesc mai mult sau mai puţin paşnic cu dinozaurii şi cu alte ani-



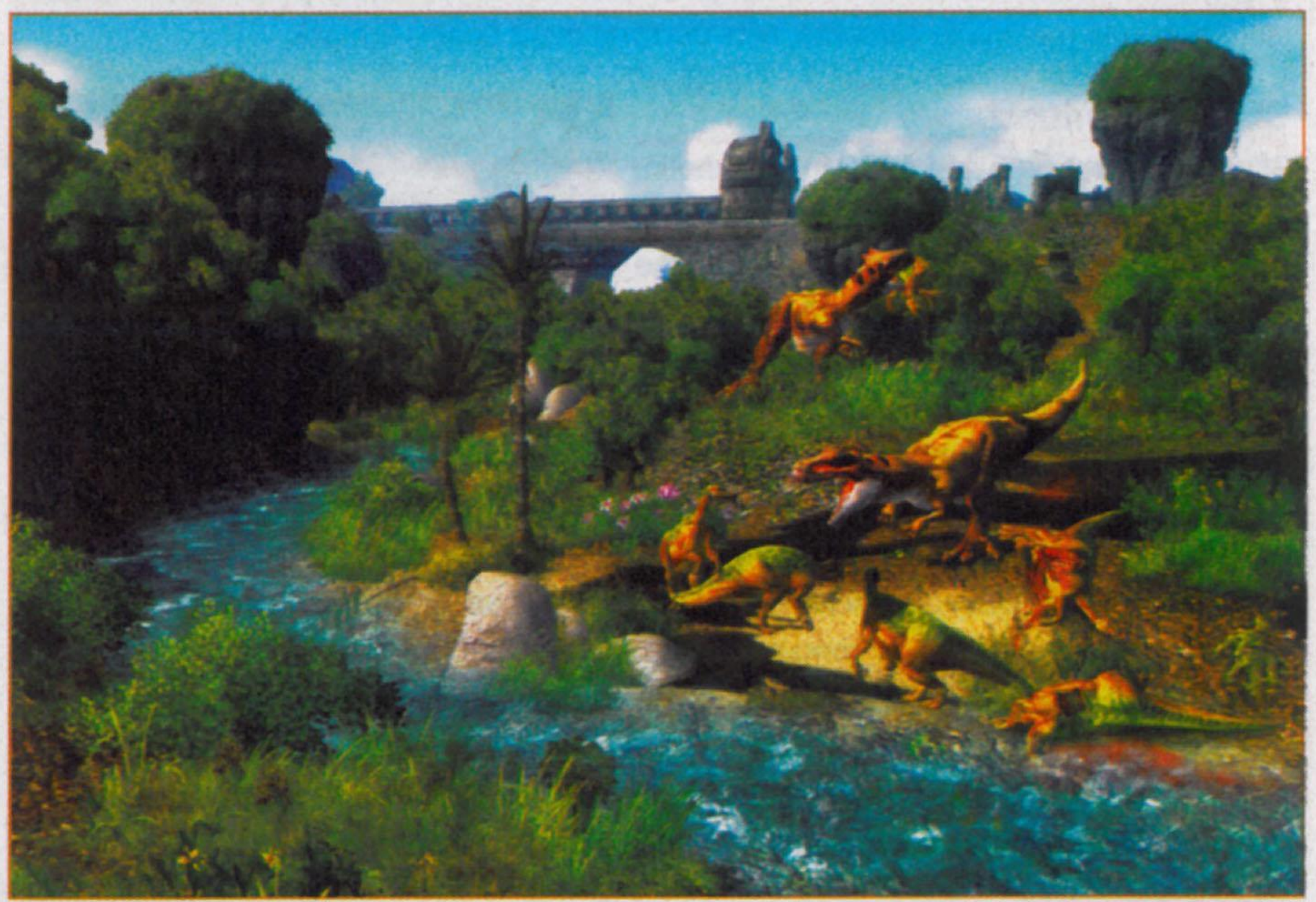


male preistorice. Când acest om de ştiinţă şi companionii săi descoperă că în această lume paralelă nu îmbătrânesc, ei se instalează frumos şi încep să-şi ţeasă planurile de cucerire. Acum făcând o altă săritură (sper că v-aţi legat centurile de siguranţă înainte de săriturile în timp şi spaţiu), ajungem în epoca modernă unde trei cercetători tineri descoperă aceeaşi metodă de călătorie între dimensiuni. Ironia soartei este că aterizează în aceeaşi lume primitivă unde sunt nevoiţi să se folosească de abilităţile lor pentru a supravieţui în acest mediu ostil. Povestea ne este spusă prin intermediul a 16 misiuni a căror lungime şi grad de dificultate creşte treptat. Producătorii au promis cutscene-uri colorate şi bine realizate la începutul şi sfârşitul fiecărui nivel, care să facă legătura între evenimentele povestite de misiuni.

Eroi peste noapte

Cei trei tineri oameni de ştiinţă vor fi eroii jocului. Ei reprezintă elementul de RPG al jocului, evoluând şi dobândind noi abilităţi de-a lungul aventurilor care au un singur scop: să ajungă înapoi acasă. Misiunile vor fi variate şi vor avea scopuri diverse, deşi vor îmbrăca forma unor misiuni aproape tipice de RTS. De exemplu, va trebui să aduni piesele unui avion prăbuşit. Dar ca să ajungi la ele va trebui să decimezi populaţii de creaturi preistorice, să depăşeşti obstacolele puse de oamenii de ştiinţă din secolul al XIX-lea ori să le recuperezi de la triburile băştinaşe care le venerează ca pe nişte obiecte sacre. Ca să reuşeşti, ai nevoie de trupe, pentru trupe ai nevoi de o bază, pentru bază ai nevoie de resurse şi aşa mai departe. Din anumite puncte de vedere, **Paraworld** seamănă foarte mult cu **Spellforce**, doar că este mai plăcut şi mai variat decât aceasta. De exemplu, sunt mai multe tipuri de unităţi şi acestea sunt mult mai exotice.

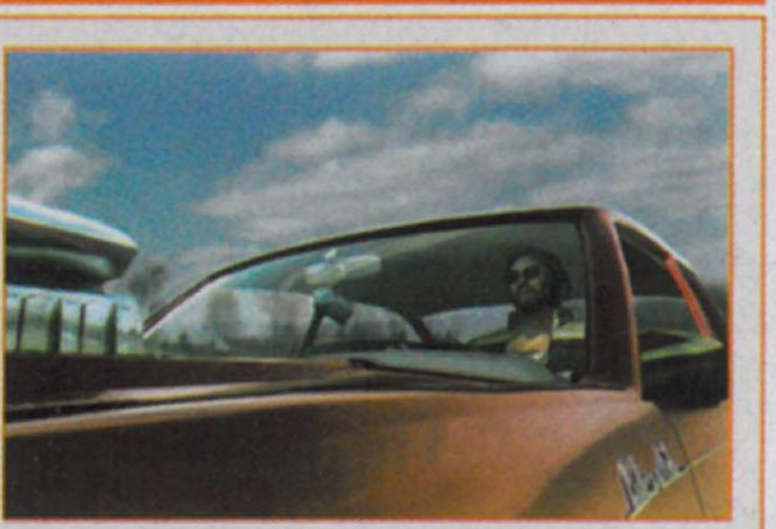
În joc, vor exista peste 50 specii de dinozauri, fiecare dintre ele fiind modelată cu exactitate pe baza datelor ştiinţifice adunate de echipa producătoare. Unele dintre aceste bestii vor fi prietenoase şi vor putea fi îmblânzite, altele vor fi neutre şi vor reprezenta elementele de decor active care se mişcă paşnic până nu sunt atacate. În ultima categorie intră animalele agresive care te atacă şi reprezintă un procent considerabil al oponenţilor. Posibilitatea de a le îmblânzi este cea mai interesantă. De exemplu, atingând un anumit nivel de experienţă, reprezentanta sexului frumos între





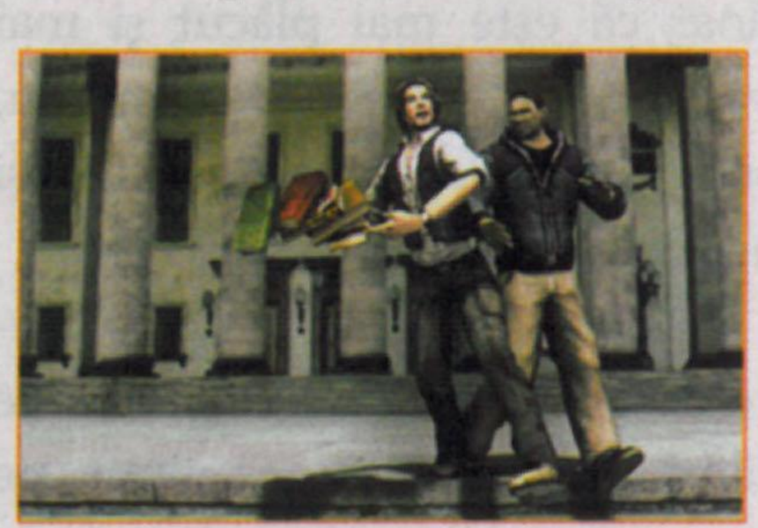


Cei trei pierduţi în spaţiu



Anthony Cole

Fiul unei mame jumătate italiancă, jumătate americancă şi al unui tată jumătate irlandez şi jumătate american, Anthony reprezintă rezultatul împletirii a două familii de imigranţi americani. Familiile Cole şi Fratelli aparţin păturii joase a clasei de mijloc New York-eze. Tatăl lui Cole a lucrat ca poliţist, până ce a fost suspendat în urma unor beţii crunte din timpul serviciului. Relaţiile familiei mamei lui Cole i-au adus soţului acesteia un loc de muncă stabil la o firmă de securitate din sudul Californiei. Astfel, întreaga familie s-a mutat în Los Angeles când eroul nostru avea 11 ani. Următorii şase ani au fost cei mai fericiţi din viaţa lui. În New York a învăţat de la copiii străzii să folosească cuţitul, în timp ce în oraşul îngerilor l-a aşteptat surfboard-ul. Sub cerul însorit al Californiei, el a încercat o sumedenie de sporturi (baseball, skateboarding, natație, surfing, alpinism), mai târziu a dezvoltat o pasiune deosebită pentru biologia umană. El a devenit în scurt timp un tânăr popular cu o mică problemă: temperamentul său vulcanic moştenit de la mami. După terminarea studiilor, Cole îşi întoarce atenţia spre fenomenele paranormale, precum cercurile din lanurile de grâu şi misterul triunghiului Bermudelor.



Béla Andràs Benedek

Fiul unui doctor şi al unei sore medicale, este cel mai tânăr copil al familiei, având o soră mai mare cu patru ani care lucrează ca învăţătoare. Chiar dacă era copil de doctor, n-a avut prea multe probleme cu şcoala, notele lui aproape perfecte se datorează abilităţilor sale înnăscute. La 14 ani a participat la picnicul Pan-European organizat în 1989. Efectul întâlnirii cu tinerii din Germania de Est împreună cu libertăţile politice care au urmat evenimentelor din '89 l-au îndemnat să urmeze cursurile unui liceu, terminând în iunie 1993. După absolvirea facultăţii din Ungaria, tânărul ajunge la Universitatea Lomonosov din Moscova şi apoi la MIT în Statele Unite, unde începe să studieze dimensiunile paralele. Din cauza alergiei sale la mai multe alimente, este declarat inapt pentru armată.



Stina Holmlund

Stina s-a născut pe 5 mai 1972 în Stockholm, fiind fiica unui diplomat danez, Björn Holmlund, şi a unui politician suedez, Anne Andersson. Mama ei este membră a partidului ecologist din Suedia, Stina moştenind de la aceasta iubirea pentru natură. Anne, participând în mai multe acţiuni nesăbuite organizate de grupări ecologiste extreme, a dus la distrugerea carierei soţului său. Această nesăbuinţă şi nepăsare pentru consecinţe a fost moştenită şi de fiica sa. Tânăra şi-a petrecut majoritatea vacanţelor cu bunicul ei, Olav Andersson, care se ocupa de câini malamuth şi husky, participând cu ei la concursurile de tras sania. De-a lungul studiilor, Stina s-a distins graţie inteligenţei sale ieşite din comun, precum şi numeroaselor aventuri amoroase de scurtă durată purtate cu colegii de la universitate. Doctoratul şi-l face în medicină veterinară, după îndelungate studii de biologie. După o eşuată relaţie cu un tânăr profesor căsătorit, Stina se refugiază în studiul organismelor unicelulare.





cercetătorii noştri învaţă să hipnotizeze animalele şi dobândeşte abilitatea de a călări un tigru cu dinţi de sabie. Dinozaurii mai corpolenţi vor putea fi folosiţi ca unităţi transportoare, în timp ce căruţele nu vor fi trase de măgăruşi, ci de elani cu coarne impunătoare. Atât căruţele, cât şi unităţile transportoare pot fi încărcate cu arcaşi, transformându-se în turele mobile. Cea mai interesantă este abilitatea de a monta arme de dinozaurii mai mici. Un raptor cu un Gatling în spate este mortal (de-a dreptul)!

Rent a silex

În joc vor fi prezente trei triburi primitive cu care te vei putea alia sau cu care va trebui să porţi bătălii. Fiecare dintre ele are strategii unice şi reprezintă un stil de joc aparte. Norsemen seamănă izbitor de mult cu vikingii (şi la vorbă şi la port), în timp ce Dragon Clan pare să fi fost împrumutat din filele de poveşti cu samurai ale orientalilor. E haios să vezi una lângă celălaltă unităţi care folosesc puterea prafului de puşcă şi războinicii sumo (în **Paraworld** ei sunt rezultatul unui experiment nu prea reuşit de a îmbina un sumo cu un samurai). A treia, şi ultima, facţiune este Dust Riders, un clan inspirat din cultura africană specializată pe o tactică ofensivă.

Toate acestea sunt veşti bune pentru fanii RTS, dar mai rămâne de văzut gameplay-ul. Din ce am putut încerca în versiunea beta, putem spune că partea de RTS dispune de profunzimea necesară. Avem un tech tree bogat, trei materii prime (mâncare, piatră şi lemne) plus casele care asigură suportul populaţiei, epoci care aduc cu ele noi tehnologii şi noi clădiri... din acest punct de vedere jocul seamănă uşor cu **Age of Empires**. O noutate absolută este însă panoul de control al armatei. Amplasat în partea stângă a ecranului, cu ajutorul acestei inovaţii poţi controla deosebit de uşor fiecare unitate a armatei tale fără să fie necesar să renunţi la selecţia globală. Vei putea folosi abilităţile speciale ale unităţilor sau eroilor cu un singur clic, fără a trebui să cauţi ca bezmeticul în toiul luptei unitatea aleasă. În plus, acest nou panou te forţează să iei decizii strategice. Nu mai poţi construi armate masive, folosind strategia superiorităţii numerice. Vei putea construi maxim 52 unităţi care să se încadreze în categoriile din panoul de control. Aceste secţiuni sunt divizate în funcţie de ranguri: 25 locuri pentru cei din prima clasă, 15 pentru cea de-a doua, opt pentru cea de-a treia, trei pentru cea de-a patra şi doar unul pentru cea de-a cincea clasă. Cu fiecare confruntare câştigată unităţile dobândesc experienţă şi pot fi încadrate în clase superioare, cu condiţia să mai ai loc. Unităţile simple vor deveni mai puternice, iar eroii vor dispune de abilităţi noi şi de bonusuri care afectează diferite categorii de unităţi. Deoa-rece numărul locurilor este limitat, trebuie să alegi cu grijă ce unităţi promovezi şi







modul cum umpli clasele. Fără o strategie bine pusă la punct şansele tale de izbândă scad vertiginos.

Un alt punct interesant îl reprezintă artefactele ascunse pe hartă. Chiar dacă aceasta nu este o noutate cutremurătoare (am văzut-o deja şi în alte jocuri), aduce o nouă pată de culoare jocului. Fiecare erou poate purta asupra lui un artefact care afectează toate unităţile din jurul lui. Efectele acestora sunt variate, dând diferite bonusuri care pot schimba cu uşurinţă finalul unei confruntări aparent disperate. Dacă eroul moare, lucru ce ar trebui evitat, din cauza costurilor ridicate de reînvierea acestuia, artefactul rămâne pe sol exact în locul unde s-a produs accidentul.

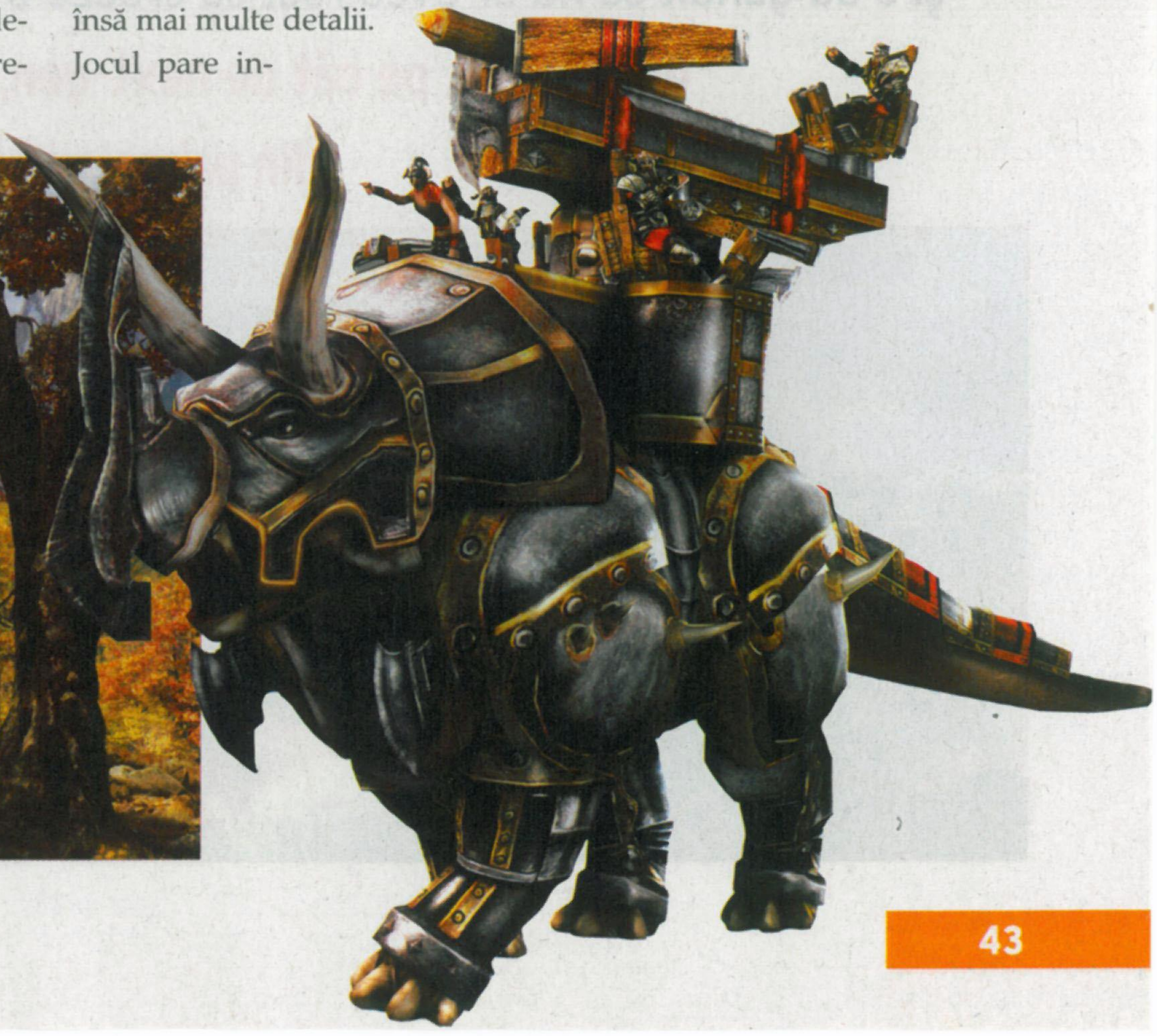
Regula 1: Fereşte-te de T-Rex-ul prost dispus!

Toate bune şi frumoase, dar în prezent nu mai e de ajuns un gameplay bun, ai nevoie şi de grafică. De aspectul vizual al jocului răspunde un nou engine grafic impresionant. Atât clădirile, cât şi unităţile sunt realizate cu lux de amănunte, mai ales dinozaurii arătând spectaculos. Lumea lui **Paraworld** este foarte colorată şi atrage privirea. De multe ori, de-a lungul recrutării şi organizării armatei, având timp să admir peisajul, m-am simţit de parcă m-aş fi plimbat printr-un muzeu admirând tablouri. Ceea ce poate fi puţin deranjant este ciclul accelerat de noapte/zi. Este însă fascinant să vezi mişcarea umbrelor pe sol şi pe diferitele obiecte în timp ce soarele îşi străbate obişnuita cale pe orizont. Ca să nu te plictiseşti prea repede, producătorii intenţionează să includă cinci zone climatice distincte, fiecare cu flora şi fauna proprii. Printre acestea se numără junglele, întinsele zone îngheţate şi terenurile pustii acoperite de lavă fierbinte.

Nu vor lipsi nici modurile multiplayer, disponibile pentru LAN sau pentru jocul online. Printre aceste moduri se numără clasicul *deathmatch* şi *team deathmatch*, dar producătorii s-au scăpat amintind de noul mod *dubbed defender*, fără să dea însă mai multe detalii. Jocul pare interesant şi foarte promiţător. Sfârşitul procesului de dezvoltare care durează de mai bine de trei ani este aproape de sfârşit, jocul fiind planificat să apară anul acesta sau la începutul anului viitor.

EL PATRIARCHICO
jacint@pcgames.ro





Producător: BlueByte **Publisher:** Ubisoft **Gen:** RTS **Termen:** trim. IV 2006



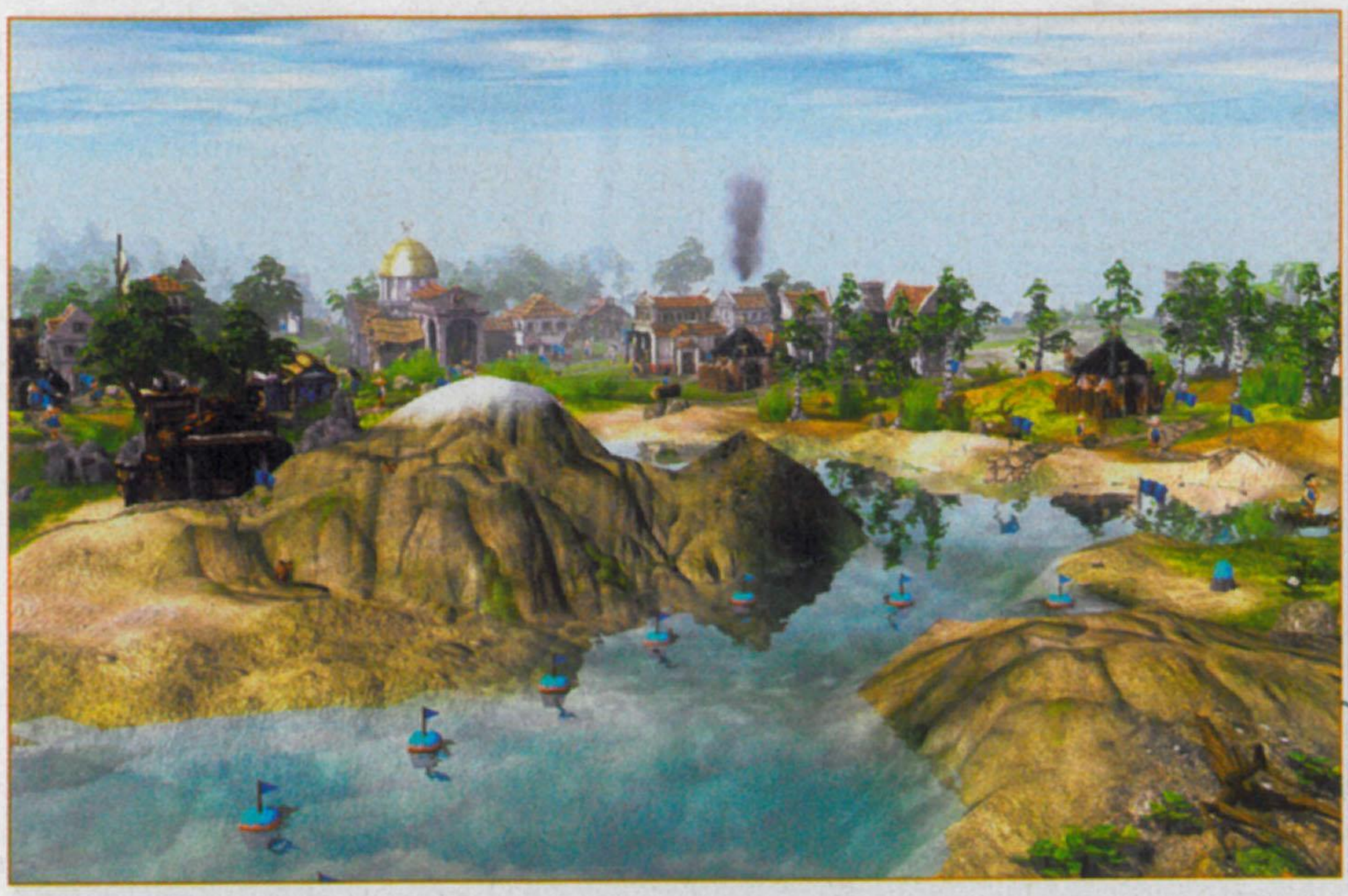
Settlers II: Next Generation

Cei de la BlueByte au făcut un gest mai mult sau mai puţin de aşteptat (previzibil? n.e.) şi s-au gândit că nu ar avea rost să creeze o continuare în seria Settlers, ci mai degrabă **un remake, pe cât de next-gen, pe atât de drăguţ. Cel puţin asta se vede din primele detalii aruncate înspre monitoarele noastre.**



Am luat cu drag demo-ul în palmele-mi tremurânde şi mă aşteptam să văd o doză bună de strategie axată pe prosperitate economică şi mai puţin pe asalturi tactice, toate îmbrăcate într-o haină 3D care să fure privirea. Cam asta am şi primit încă din primele minute de la instalare. Primul lucru care mi-a sărit în ochi nu a fost nicidecum esteticul extraordinar al jocului, ci timpul de loading. Nu e pus „**Next-Generation**" acolo, aşa, degeaba. Are un scop anume, asta fiind atenţionarea PC-ului tău că va da jos din calorii şi va începe să gâfâie. Şi nu de plăcere. Dar trecând cu vederea acest impediment lumesc (de-a dreptul vulgar), descoperim o lume excepţională, cu care unii v-aţi mai întâlnit, dacă eraţi măcar de 8 ani şi ştiaţi un pic de limbă engleză. Adică imbatabilul **Settlers II**, o bucată solidă de temelie a jocurilor de strategie.

Dar de fapt, ce este **Settlers**? Şi mai precis, ce este **Settlers II**? Precum bănuiesc că nu toată





lumea a fost pe meleagurile gaming-ului atunci când acest maiestuos joc şi-a făcut apariţia, haideţi să vorbim un pic despre esenţa ce îl face pe **Settlers II** să fie numit şi astăzi „referinţă în domeniu". Dacă doriţi să-l încadraţi în sfera RTS, puteţi face o mare greşeală. Nu neapărat real-time-ul în care se desfăşoară, ci acţiunea este detaliul cel mai semnificativ. Este mai mult un simulator economic cu părţi de management puternic implementate: pentru jucătorii mai recenţi, putem face o scurtă comparaţie cu (primul) **Stronghold**. Ritmul în care decurge dezvoltarea este unul mai lent, dar se potriveşte perfect cu ceea ce are de oferit jocul. Dacă ai mai avut de a face cu **Settlers** (şi dacă ai resursele necesare, desigur), vei da ordinele fireşti pentru construcţie şi pentru alte activităţi de dezvoltare a sătucului tău personal şi vei privi cu lacrimi de mândrie în ochi cum fiecare locuitor îşi va vedea de treabă şi îşi va începe munca, copleşit parcă de un spirit proletar. De aici, strategia va decurge în mod fluid, inclusiv partea militară (la care voi reveni mai târziu) care nici ea nu seamănă cu nimic din ceea ce se consideră a fi RTS. Totul se face automat, fără puzderie de clicuri, doar cu un spirit tactic ceva puţin mai bine dezvoltat şi cu ordine bine definite date soldaţilor.

După o parte de Tutorial, special concepută pentru persoanele care suferă de lapsus (aşa cum îmi place mie să cred), am intrat în cele 90 minute pe care mi le oferea această versiune demo. Nu mică mi-a fost mirarea să văd întregul univers **Settlers II** neprihănit şi nespurcat de tot felul de „inovaţii" pe care le tot auzim pretutindeni şi care la urma urmei sunt nişte bucăţi de eye-candy care momesc jucătorul să cumpere produsul. Servii cărau materialele de construcţie cu aceeaşi fervoare, puneau osul şi lucrau în mine, înălţau ferme, porturi, ateliere. Totul se făcea ca la carte. Dacă în precedentul **Heritage of Kings** apăreau eroii cu ale lor puteri mai mult decât naturale, aici nu s-a mai făcut aceeaşi greşeală, evitându-se o combinaţie (nereuşită) cu RTS-ul. Că doar, deh, se poartă **Warcraft** şi **Warhammer** cu orice îmbrăcăminte mai nouă!

Luptele au şi aici o importanţă extremă, dar fără pretenţii şi condiţii. Pur şi simplu sunt ca înainte. Soldaţii au nevoie de mâncare, aur şi, normal, bere (!) – apoi, conquest-ul nostru pentru supremaţie militară începe cu paşi repezi. Într-adevăr m-am blocat urât de tot în unele momente ale jocului din cauza unor bug-uri, totuşi aici este vorba despre un demo, aşa că retuşurile sunt o cale normală de urmat pentru cei de la BlueByte. Singurul lucru un pic evitat în rândurile de mai sus este engine-ul grafic. Criterion pe numele lui iniţial de botez. Adică, cel folosit în **Settlers V – Heritage Of Kings**. Desigur, puternic modificat. În aşa fel modificat încât să pună în genunchi o bună parte din PC-urile noastre. Dar asta nu înseamnă că este neoptimizat sau că ar fi cu probleme. Detaliile grafice sunt foarte variate, zoom-ul îşi face simţită prezenţa, iar culorile sunt superbe. Valurile mării, firele de iarbă la adierea vântului, sunt doar câteva dintre lucrurile care ne vor ajuta să intrăm mai bine în lumea settler-şilor.

Ne aşteaptă trei rase şi o campanie bogată care să-l facă pe jucător să ştie că nu a dat banul degeaba. Mai avem şi de stors un pic de neuroni pe partea tactică, în aşa fel încât să nu intervină plictiseala. Toate acestea, într-un engine grafic de mai mare frumuseţea.

Dacă nemţii se ţin de treabă, o să avem în curând în braţe o bunătate de strategie îmbibată în management, toate cu un iz de vin bun de 10 ani.

REMOOSE





Producător: Stormfront Studios **Publisher:** Vivendi **Gen:** Act.-Adv. **Termen:** noiembrie 2006



Eragon

Bazându-se pe filmul care se inspiră din roman, jocul Eragon este una dintre mândriile lui Vivendi Universal Games.

Văzând succesul romanului lui Paolini, nu de mirare, că gigantul publisher s-a bucurat atât de mult când a reuşit să pună mâna pe drepturile legate de roman.



Dezvoltarea lui **Eragon** le-a fost încredinţată băieţilor de la Stormfront Studios care s-au şi apucat în grabă să zugrăvească pe monitoare neobişnuita poveste de iniţiere a tânărului Eragon. Aşa cum îi stă bine unui joc fantasy, nu vom avea de-a face cu problemele obişnuite legate de tinereţe precum alegerea liceului, mai apoi a facultăţii, discuţii cu părinţii despre carnetul de şofat sau bugetul costumului de banchet. Povestea transformării lui Eragon din băiat în bărbat începe cu descoperirea unui ou de dragon. Şi aceasta este doar prima întâmplare stranie din seria de aventuri pe care i-a hărăzit-o soarta tânărului nostru erou. Alături de noul său companion, zmeul Saphira, Eragon este cel ales să-l învingă pe maleficul rege Galbatorix, readucând pacea în ţinuturile lui Alagaesia.

Care a fost primul, oul sau dragonul?

Până aici este însă cale lungă, şi Eragon trebuie să se călească pentru confruntarea ce-l aşteaptă. Aici intervii tu, jucătorul, care-i va călăuzi paşii printr-o lume fantastică populată de dragoni, sfâşiată însă de războiul dintre rebelii conduşi de Varden şi trupele regale ce îl au în frunte pe despotul malefic. De câştigă Galbatorix, Dragon Riders împreună cu toţi dragonii vor piei pentru totdeauna. Eragon, chiar dacă se află în postura alesului, nu va avea o situaţie deloc uşoară. Deşi puterea zmeului este impresionantă, tânărul nostru va avea nevoie de mai mult ajutor pentru a-şi îndeplini destinul. Acesta se concretizează prin prezenţa unor prieteni ca Brom sau Murtaugh, care să fie alături de protagonist în aventura divizată în 16 niveluri.

La E3, cei care au fost înzestraţi de soartă cu puţin mai mult noroc, deja au putut vedea jocul în mişcare. Primele impresii despre acest thrid person action-adventure au fost cât se poate de bune, fiind lăudat în special design-ul jocului. Primul dintre nivelurile prezentate ne-a condus în Carvahall, unde Eragon cot la cot cu Brom, au prezentat siste-







mul de luptă corp la corp al jocului. Acest sistem de luptă va fi unul interactiv care se adaptează la diferitele situaţii. Astfel, loviturile de mână şi picior, vor putea fi combinate pentru a obţine combo-uri spectaculoase. Dacă reuşeşti să prinzi oponentul, ţi se vor deschide noi opţiuni: fie vei putea să-i aplici o serie năucitoare de pumni, fie să-l împingi în ceilalţi, fie să-l arunci de colo-colo. Odată cu înaintarea în joc vei învăţa, noi mişcări şi noi combo-uri, devenind mai periculos. Nu poate lipsi nici lupta de la distanţă, săgeţile şi arcul fiind nişte arme care pot fi îmbunătăţite pe căi magice. Vei avea libertatea de a alege liber între arme şi între stilurile de luptă existente. În plus, luptele nu vor fi întotdeauna cele mai fair, în multe situaţii trebuind să rezişti la atacul simultan al mai multor adversari.

Primele secvenţe au prezentat scene de luptă intense, cu mulţi participanţi. Şi în screenshot-uri se poate vedea acea construcţie de lemn pe care trupele rebele duc o luptă disperată cu trupele regelui. Acţiunea promite să fie deosebit de bogată şi de spectaculoasă, producătorii urmărind re-alizarea unei atmosfere unice. În primele imagini fundalurile şi mediul înconjurător s-au dovedit a fi mai impresionante decât personajele, producătorii însă mai au timp să îmbunătăţească animaţia caracterelor şi să crească numărul de poligoane din care se compun.

Fiinţe magice sau şopârle supradimensionate?

Dintr-un univers fantasy care se respectă nu poate lipsi nici magia. Despre acest aspect producătorii nu au dezvăluit prea multe detalii, dar au vorbit de prezenţa unor orb-uri magice. După ce sunt adunate, puterea acestor artefacte este cumulată şi reprezentată de un indicator. Când valoarea ajunge la maxim, pentru o scurtă perioadă de timp, vei deveni invincibil, punctele de viaţă şi cele de mana reîncărcându-se la maxim. O altă trăsătură interesantă a jocului este faptul că un al doilea jucător oricând poate lua controller-ul pentru a se alătura primului, fără ca acesta să oprească jocul sau să intre în alt mod de joc. Celui de-al doilea jucător îi va reveni controlul personajului care luptă alături de Eragon în acel moment.

Nu doar oamenii se vor afla sub controlul tău în timpul celor 12 - 15 ore de joc de care vorbesc producătorii. Vei avea posibilitatea de a-l controla şi pe zmeul Saphira. Aceste situaţii se vor manifesta sub forma unor evenimente scriptate: când Eragon va fi înconjurat de un număr copleşitor de inamici, va putea apela la ajutorul zmeului. Chiar dacă pare cam puţin, acest element rămâne o întorsătură picantă a jocului. O altă modalitate de a-l implica pe dragon sunt nivelurile în care, încălecând în şaua acestuia, Eragon zboară de la o destinaţie la alta, în această situaţie putând să schimbi liber între controlul eroului şi al zmeului. Efectul a fost mai mult decât incitant.

Jocul arată binişor până acum, şi, din ce am putut vedea, se pare că mare parte din ambiţiile producătorilor se vor transforma în realitate. Trebuie să aşteptăm până în noiembrie, însă vom vedea dacă jocul se ridică la nivelul romanului.

EL PATRIARCHICO
jacint@pcgames.ro

Eragon - o poveste de succes



Prima carte a trilogiei lui Christopher Paolini, Eragon, s-a bucurat de un succes neaşteptat. Criticii cei mai de seamă au avut doar laude despre roman, iar cititorii fantasy l-au îndrăgit încă de la primele pagini. Deşi nu a ajuns aşa mare hype ca Harry Potter, drepturile legate de ecranizare au fost cumpărate iute-iute de 20th Century Fox, filmul fiind planificat să apară pe 15 decembrie. În peliculă vor juca coloşi precum John Malkovich sau Jeremy Irons. Între timp apăruse şi al doilea roman al trilogiei, Eldest. Pentru mai multe detalii vizitaţi www.alagaesia.com.





Producător: Reality Pump **Publisher:** Zuxxez **Gen:** RPG **Termen:** trim. IV 2006









Two Worlds

Cu o lume originală şi plină de viaţă, care vrea să detroneze la capitolul frumuseţe mult lăudatul Oblivion, Two Worlds ne ademeneşte cu o aventură neobişnuită.

Cei de la Reality Pump şi-au dobândit renumele prin dezvoltarea excelentei serii RTS **Earth 21xx**. Cariera băieţilor a luat însă o întorsătură radicală când au început să dezvolte un RPG, stil cam îndepărtat de lumea strategiilor. În pofida faptului că este o primă încercare în domeniu, ambiţiile legate de **Two Worlds** nu sunt deloc mărunte, producătorii dorind să se ia la trântă cu regele actual al genului **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. Jocul celor de la Reality Pump va avea o grafică la fel de frumoasă şi de detaliată ca jocul celor de la Bethesda, primele imagini dovedindu-se a fi convingătoare în acest sens. Mai mult, producătorii lui **Two Worlds** ne vorbesc de o lume joc imensă populată de monştri şi de NPC-uri, unde va trebui să alegi în permanenţă între bine şi rău, urmându-ţi propriul destin.

Yin şi Yang

Din această dualitate constantă se trage şi numele jocului. Lumea jocului este disputată de două forţe. Băieţii buni sunt reprezentaţi de rasele civilizate, care încearcă să se apere de invazia diferitelor hoarde de monştri (ăia răi, cu bube-n cap!). Când deja, după grele sacrificii, cele două părţi reuşesc să ajungă la un consens şi o pace relativă, este descoperit un templu antic care ameninţă cu dezgroparea securii de război. Ca jucător, vei ateriza în mijlocul acestui butoi cu praf de puşcă, urmând să decizi cu cine te aliezi şi pe ce drumuri o iei. Producătorii ne vorbesc despre o lume de joc dinamică, unde deciziile tale au efect asupra gameplay-ului atât pe termen scurt, cât şi pe termen lung. Să luăm ca exemplu ghidele care există în joc. Alegi o ghildă care se oferă să te înveţe skill-urile de care ai nevoie. Mai târziu dai de o ghildă adversă de la care poţi învăţa mai multe. Va trebui să decizi dacă-ţi trădezi ghilda pentru interesele proprii sau rămâi loial celor care te-au ajutat. Aceste decizii nu vor avea doar valoare morală, ci vor afecta şi gameplay-ul jocului şi evoluţia povestirii. Dacă e să-i credem pe designeri, jocul va avea 200 finaluri posibile.

Orcii la măcelar

Din ce am putut vedea până acum, jocul pune mare accent pe lupte. Atât luptele corp la corp, cât şi luptele de la distanţă sunt deosebit de intense şi îţi dau un sentiment de parcă chiar ai participa la încăierări. De asemenea, acestea sunt mult mai active decât ce am văzut în **Oblivion**. Sistemul de vrăji din joc seamănă foarte mult cu sistemul din **Magic: The Gathering**, combinând peste 400 vrăji şi nu cărţi. În loc de culegerea unor scroll-uri magice şi memorarea conţinutului acestora, va trebui să foloseşti nişte cărţi de tarot, obţinute fie ca răsplată pentru quest-uri, fie de la comercianţi prin metode mai mult sau mai puţin ortodoxe (dacă le furi, poţi să te duci la popă să ceri dezlegare). Multe dintre aceste cărţi vor



oferi diferite bonusuri defensive sau ofensive, efectele benefice cumulându-se prin adunarea mai multor cărţi de acelaşi tip. În plus, magii în devenire vor putea combina cărţile pentru a obţine vrăji unice.

Nici cei care preferă armele palpabile (nu ai cum să nu crezi în puterea unui two handed sword) nu vor fi dezavantajaţi, existând arme şi armuri în joc din belşug. Producătorii lucrează cu spor atât la arme pentru luptele mélée, cât şi la arme de distanţă. Pe lângă introducerea unui stil de luptă bazat pe artele marţiale, interesantă e şi posibilitatea schimbării perspectivei de first person în third person în orice moment al acţiunii.

Dar, înainte de toate, vei avea nevoie de un erou care să te reprezinte în joc. Nu va fi însă suficient să-l creezi cu ajutorul posibilităţilor de personalizare deosebit de cuprinzătoare. Va trebui să ai grijă ca acesta să se hrănească regulat, să doarmă şi să consume destule lichide (mai ceva ca un prunc). Lipsa acestor activităţi poate fi catastrofală. Dacă nu mănâncă, personajul creat de tine va pierde puncte de viaţă în timp. Cu cât stă nemâncat mai mult timp, cu atât mai repede i se vor duce punctele HP. Dacă nu doarme, va deveni morocănos şi stângaci în lupte, reducând considerabil şansa de a executa o lovitură sau de a folosi o vrajă.

Poveste haiducească

Am vorbit deja de nenumăratele finaluri posibile. Ca să ajungi la vreuna din ele, va trebui să parcurgi însă sutele de misiuni aranjate într-o manieră non-lineară. Misiunile vor putea fi alese şi îndeplinite în ordinea pe care o preferi, va trebui să fii atent însă şi la nivelul pe care îl vor necesita. În plus, ghildele deja amintite vor juca un rol important în povestea lui **Two Worlds**. Care final al jocului ţi-e sortit să-l vezi depinde în mare măsură şi de alignment-ul caracterului tău şi de ghilda de care aparţine. În afară de singleplayer, jucătorii care au conexiune la internet vor putea încerca jocul şi în multiplayer. Mai mult, producătorii au promis că posesorii de Xbox 360 şi cei de PC, vor putea juca împreună pe aceleaşi servere. Din păcate, încă nu există prea multe detalii despre cum va funcţiona acesta. Este însă sigur că jocul va fi însoţit cu mai multe editoare, cu ajutorul cărora vei putea modifica jocul în cele mai mici detalii.

Din punct de vedere vizual jocul are cu ce să se mândrească, deşi rămâne de discutat cine arată mai bine, **Oblivion** sau **Two Worlds**. Un ultim atu care a apărut până în acest moment din mâneca producătorilor este coloana sonoră alcătuită din piese orchestrale compuse de Harold Faltermeyer, cunoscut pentru ritmurile din Beverly Hills Cop şi Top Gun. În perioada Crăciunului vom vedea cât de bine s-a descurcat Reality Pump cu primul lor RPG.

EL PATRIARCHICO
jacint@pcgames.ro



Producător: 10tacle Studios **Publisher:** In-House **Gen:** RPG **Termen:** trim. II 2007

Elveon







Dacă e să dăm crezare fiecărui set de promisiuni făcut de orice publisher, iar mai apoi să ne îmbătăm cu apa teribil de rece a vreunui producător oarecare, atunci industria de gaming ar fi cum nu se poate mai vie şi mai colorată. Dar nu aşa stau lucrurile. **Dezvoltarea unor jocuri este mai lentă, dar parcă eşti răsplătit mai bine pentru efortul tău de a aştepta.**

Echipa slovacă de la 10tacle Studios s-a gândit să aducă un Action RPG pe piaţă, dar s-au hotărât să iasă un pic din tipare datorită flexibilităţii pe care o are un Action RPG. Ei au decis să realizeze o grămadă de schimbări majore în materie de gameplay şi grafică.

Primul lucru cu care au surprins băieţii a fost utilizarea lui Unreal Engine 3.0. Ceea ce înseamnă: o puzderie de poligoane, o grafică 3D ce îţi taie răsuflarea, HDR, shader-e de ultimă generaţie şi alte bunătăţi care, în caz că v-aţi achiziţionat un computer next-gen, vă vor arăta rostul acelor bani în plus daţi pe sistem. Jocul în sine este un third person action cu elemente de RPG, deci şi aici vedem un stil uşor de abordat şi de către cei care au pus mâna recent pe jocurile video şi nu sunt neapărat extraordinar de experimentaţi în materie de gaming.

Să trecem un pic la poveste. **Elveon** este o epopee făcută strict despre elfi, care vrea să ne arate măreţia civilizaţiei lor. Din trailer-ul care ne-a fost pus la dispoziţie încă de la E3, se vede că această lume de basm va fi şi îmbrăcată într-o grafică de excepţie. Personajul principal este un holtei zvelt, cu părul alb, cu sânge regal, ce va avea de îndeplinit tot felul de quest-uri şi va zbura cu graţie





către o mulţime de întâlniri ce îl vor ajuta în a sa autocunoaştere. Jocul insistă pe toate detaliile acestei rase ancestrale, ea apărând ca o rasă tânără, diversificată, cu multe subrase croite în jurul său, cu înţelepciune arcană. O rasă la câţiva paşi distanţă de perfecţiune şi la o aruncătură de piatră de ce-şi imaginase tata Tolkien.

Mă dezvolt şi fără steroizi AD&D...

Ok. Şi cu ce se mănâncă? Nu vă aşteptaţi la ceva extraordinar, ci mai degrabă la o serie de elemente văzute aleatoriu prin alte jocuri de acest fel, care vor fi combinate cum nu se poate mai bine, cel puţin după spusele producătorilor. Noul sistem de dezvoltare a personajului presupune un nou model faţă de majoritatea jocurilor de acest gen pe care le-am văzut până acum. Elful nostru nu va creşte în biceps precum Făt-Frumos hack-uind tot ce mişcă în cale, ci într-un mod algoritmic al duelurilor. Se pare că pentru a dobândi experienţa mult râvnită, vom avea de luptat cu tot felul de adversari, oponenţi rasiali, prin a căror victorie vor creşte considerabil abilităţile noastre de luptă.

Şi dacă tot suntem la capitolul combat, haideţi să vorbim şi despre arme, deoarece în afară de armele ranged, vom avea trei tipuri de arme mélée pe care le vom putea mânui. Ne putem specializa pe unul sau mai multe stiluri de luptă, atacurile devenind din ce în ce mai devastatoare împotriva adversarilor. Inventarul cuprinde: săbii, două cuţite gemene mai alungite un pic, tipice de asasin (sau tipice lui Legolas) şi lănci. Fiecare din ele oferă un stil diferit de luptă, după gustul fiecăruia. Oricare dintre arme are avantajele şi dezavantajele ei, exprimate prin statisticile detaliate.

Mai intens ca Mortal Kombat în lupte?

Din filmuleţul apărut se poate observa că luptele au o tentă mai tactică, înfăţişându-ne adevărate maşinării de împărţit lovituri, durere şi adunătoare de capete. Duelurile sunt într-adevăr elementul ce diferenţiază acest joc de altele din aceeaşi categorie. Animaţiile sunt de-a dreptul excepţionale, lăsându-ne cu gura căscată deja din primele clipe. Fluiditatea gesturilor şi a acţiunii personajelor este într-adevăr copleşitoare. Se pare că vom fi un Neo în miniatură, varianta fantasy. Într-adevăr mişcările vor fi cele mai influente personaje în mafia elementelor jocului (deşi probabil unii sperau la dialoguri... nu disperaţi, că în acest an veţi avea şi surprize plăcute). Dacă acest gameplay trailer va fi altarul după care se va făuri jocul, atunci sigur vom fi binecuvântaţi cu un **Elveon** de excepţie.

Au mai fost date publicităţii şi câteva detalii legate de partea multiplayer a jocului. Modul va fi limitat la dueluri, ceea ce nu e de mirare, acestea fiind unul din punctele forte ale jocului. Dacă promisiunile vor fi respectate şi gameplay trailer-ul nu este pus acolo doar de dragul hype-ului, avem de-a face cu un joc într-adevăr bun şi o altfel de distracţie.



Oricum, până în 2007 mai e o bucată considerabilă de timp. Numai bine pentru a transforma promisiunile în realitate, căci ne-ar prinde foarte bine un joc demn de admirat în esenţă, care să nu-şi pună singur laurii victoriei şi să nu aibă pretenţia că reinventează genul. Nu ştiu de ce, dar încep să nutresc o oarecare admiraţie pentru slovaci şi sper că nu vor fi în stare să ne aducă pe masă o dezamăgire, deoarece din acestea vedem frecvent, la tot pasul, în fiecare lună.

REMOOSE

SĂGEATA ALBASTRĂ? Nu am auzit de aşa ceva! Eu folosesc doar săgeţi otrăvite...





Producător: EA Games Publisher: Electronic Arts Gen: Curse Termen: trim. IV 2006



Need for Speed: Carbon

Care este secretul longevităţii seriei Need for Speed? Capacitatea de a se adapta! An de an, producătorii au modelat seria după cele mai noi curente, apropiindu-o sau îndepărtându-o de simulare, după cum bătea vântul. **Nu e de mirare că NFS a ajuns cea mai veche serie, încă vie din industria jocurilor PC.**



DACĂ MAI SCUMPESC ĂŞTIA BENZINA, putem să ne luăm adio de la cursele nocturne

Deoarece cu Daciile noastre nu prea putem participa la curse ilegale, trebuie să-i credem pe cuvânt pe cei de la EA care au analizat cu mare grijă subiectul şi afirmă că întrecerile stradale s-au divizat în două categorii. Street racing-ul fiind ilegal şi vânat de către autorităţi, se pare că participanţii s-au reprofilat. Unii au ales cursele organizate legal pe piste special amenajate, iar alţii au părăsit oraşul, continuând cursele ilegale pe autostrăzi şi pe drumurile naţionale. **Carbon** este un omagiu adus celor din urmă, care împing din ce în ce mai departe limitele, piloţii punându-şi viaţa în pericole din ce în ce mai mari.

La duel pe patru roţi

Cea mai mare noutate a **Need for Speed: Carbon**, este modul de joc botezat *Canyon Duels*. Dintr-un anumit punct de vedere, acesta seamănă cu cursele Drift: este mult mai importantă adunarea punctelor de stil, decât terminarea cursei. *Canyon Duels*



pune faţă în faţă doi piloţi care trebuie să se fugărească timp de două ture. În prima tură îl fugăreşti tu pe oponent, în a doua tură se schimbă rolurile. Cu cât eşti mai aproape de maşina adversă şi cu cât reuşeşti să te ţii mai mult după pilotul advers, cu atât mai multe puncte câştigi. Acesta e scenariul primei ture. În cea de-a doua tură, tu eşti cel urmărit şi astfel trebuie să te distanţezi cât mai mult, zădărnicind încercarea oponentului tău de a aduna cât mai multe puncte. Cel care la sfârşitul celor două runde are cele mai multe puncte, ei bine, acela este câştigătorul. Dacă pierzi, rişti să faci autostop sau să te duci înapoi în oraş per pedes, maşina ta intrând în posesia învingătorului.

Există şi o situaţie specială, în care poţi câştiga în mod instantaneu: întrece-ţi oponentul şi ţine-l în spatele tău pentru 10 secunde. Dacă reuşeşti această bravură, nu mai e nevoie de cea de-a două tură, ai câştigat automat. Dacă oponentul îţi face el faza, atunci ai pierdut, indiferent de punctele adunate. Fii atent însă: deşi **Carbon** rămâne un arcade pur sânge, dacă subestimezi vreo curbă şi rupi cordonul de protecţie de la marginea şoselei, tot ce câştigi sunt câteva kilograme de fier vechi pe fundul canionului. Părăsirea drumului şi prăbuşirea în prăpastie, duc la pierderea cursei.

Viteză împotriva pericolului

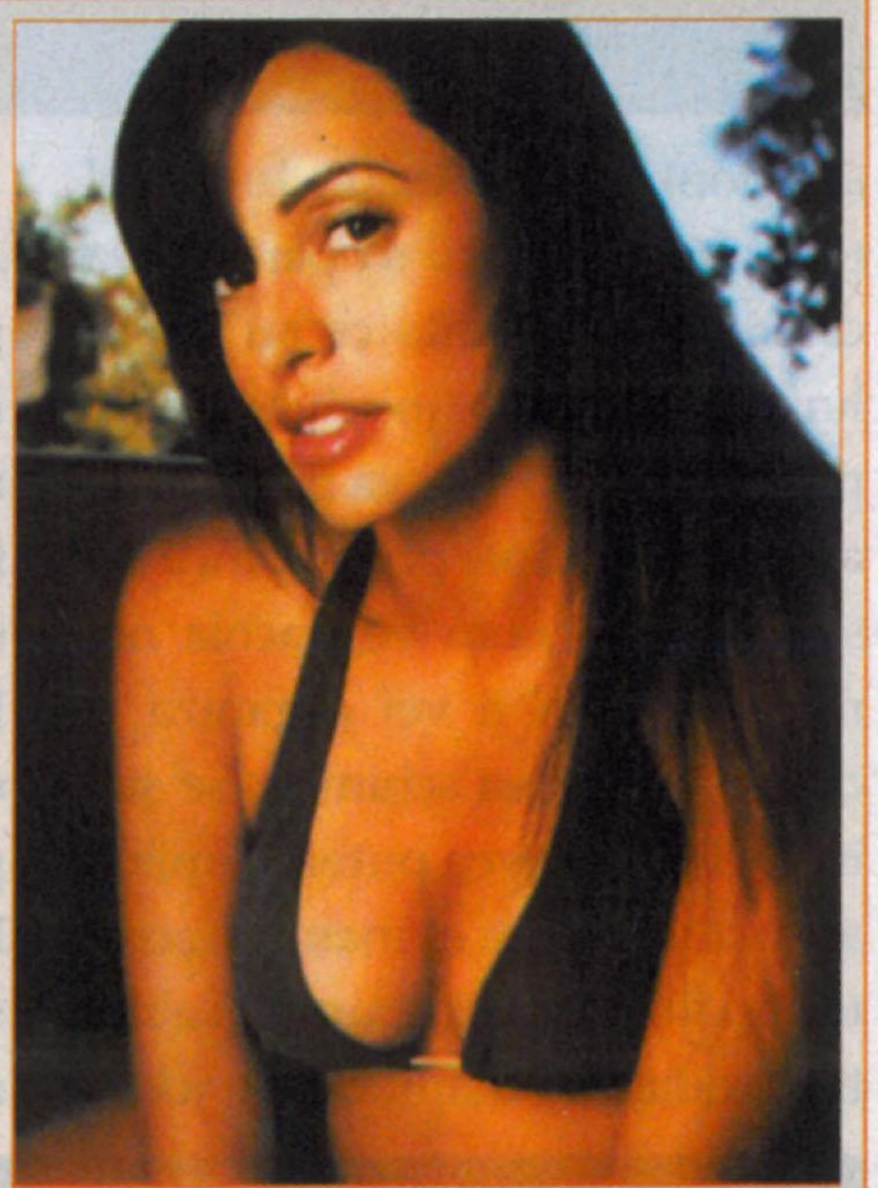
Cam aceasta este esenţa noului **Need for Speed**. Producătorii au încercat să pună faţă în faţă tentaţia vitezei cu puterea inhibitoare a pericolului. Majoritatea pistelor vor conţine curbe ascuţite, punându-ţi la grea încercare abilităţile de şofat. Porţiunile drepte vor fi foarte rare, având nevoie să-ţi pui în valoare cunoştinţele de dans pe patru roţi. Pe de altă parte, derapajele se dovedesc a fi deosebit de periculoase, din cauza prăpăstiilor care se cască la fiecare pas. Cursele în sine, nu sunt prea alambicate, dar sunt îngreunate de necesitatea de a te ţine sau de a te distanţa de oponenţi. Prin introducerea acestui nou element de risc, producătorii speră să toarne sevă nouă în seria care începea să fie cam expirată.

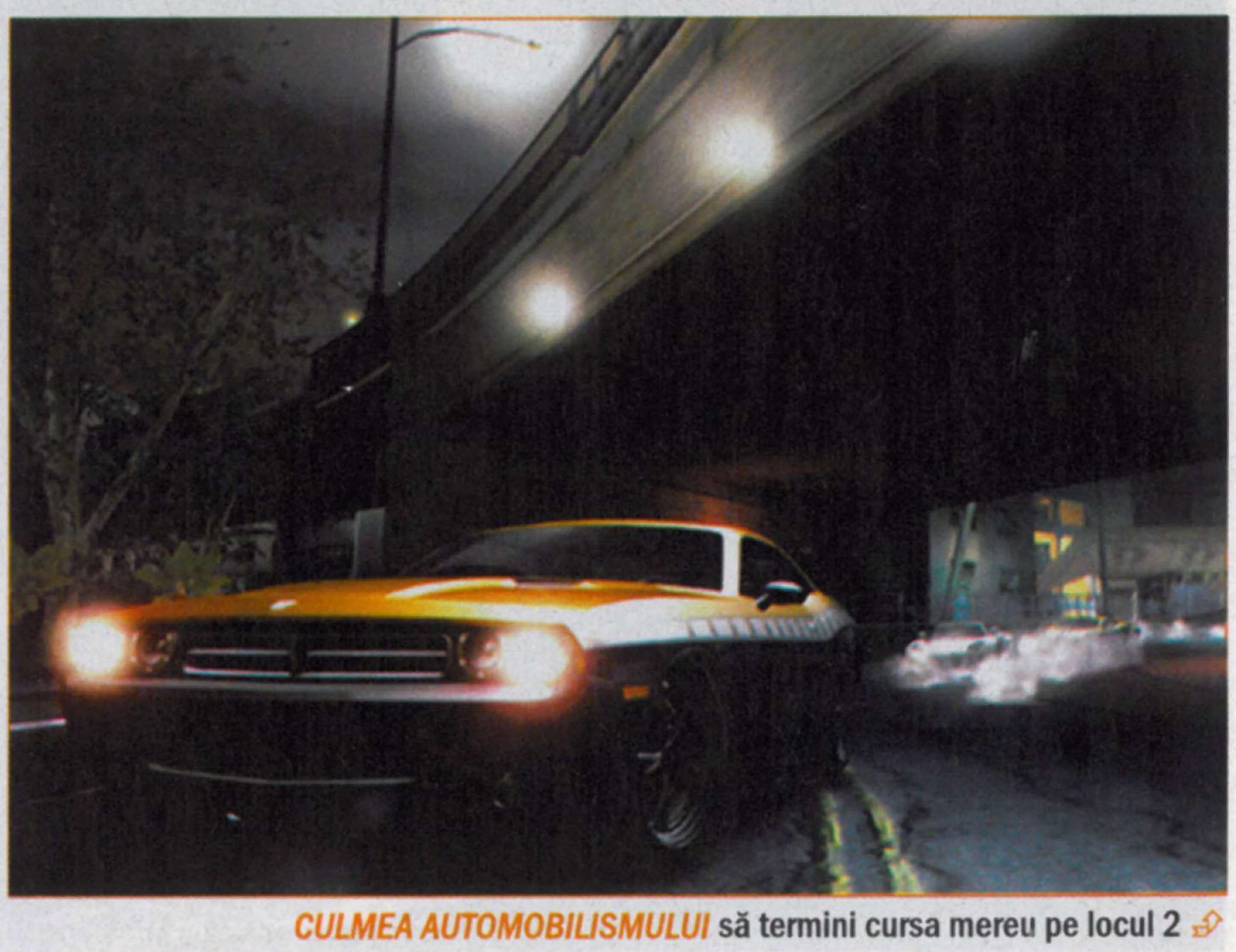
Echipa din culise

Partea de management se va îmbogăţi şi ea. Acum nu va trebui să ai grijă doar de un garaj de maşini, ci va trebui să organizezi şi să coordonezi o întreagă echipă. Cursele de tip mano a mano din canioane reprezintă doar un sfert

Emmanuelle Vaugier - noua păpuşă NFS

Nici de data aceasta nu poate lipsi o prezenţă feminină ademenitoare din joc. Producătorii lui **Carbon** au ales o tânără vedetă ambiţioasă. Domnişoara Vaugier vă poate fi cunoscută din sitcom-ul de pe CBS Two and a Half Men sau din filmele Saw 2 şi 40 Days and 40 Nights. Unele guri rele spun că alegerea a căzut pe tânăra actriţă după ce aceasta şi-a croit drumul în topul celor mai frumoase 100 de femei întocmit de revista Maxim în luna mai. Emmanuelle va juca rolul lui Nikki, fosta prietenă a protagonistului. Regizorul scenelor în care apare şi domnişoara Vaugier este nimeni altul decât David Footman care a participat la realizarea unor blockbustere ca The Day After Tomorrow, X-Men, X-Men 3, iRobot sau Fantastic 4.





CULMEA AUTOMOBILISMULUI **să termini cursa mereu pe locul 2**





din conținutul jocului. În restul timpului va trebui să participi la diferite evenimente ce au loc în lumea întinsă a jocului. Marea parte a noii povești va fi legată de adunarea echipei proprii. Încă nu se știe exact cum vei racola noi membri, cum îi vei organiza și cum îi vei putea schimba. Se știe însă că tu vei avea putere deplină asupra echipei și că membrii acesteia își vor putea îmbunătăți abilitățile odată cu înaintarea în joc.

Fiecare membru al echipei va avea două abilități de bază: una îl va ajuta pe pistă, alta îi va fi utilă în afara pistei. Fiecare pilot se va încadra într-una din categoriile introduse de producători. Ce e sigur până acum este că vom avea Blocker, Scout și Drafter. În timpul curselor, în anumite momente vei putea da instrucțiuni coechipierilor ca să-și folosească abilitatea specială, ajutându-te să ajungi mai în față. Pentru a nu dezechilibra însă gameplay-ul, numărul intervențiilor membrilor echipei va fi limitat. Pot și ei câștiga cursele pentru echipă, dar în centrul atenției tot tu rămâi, rolul lor fiind unul de suport. Blockers vor putea să se bage în fața unei mașini, încetinindu-o și anihilându-i ambițiile de depășire. Scout vor trece în față în căutare de scurtături, indicându-le atât prin radio, cât și vizual. Drafter se va poziționa exact în fața ta, permițându-ți să obții puțin elan înainte să țâșnești pe lângă el. În afara pistei de curse, coechipierii te vor ajuta fie cu bonus-uri pentru modificarea mașinii, fie prin pile la poliție. Da, forțele de ordine vor fi din nou prezente, dar cu un rol diminuat față de **Most Wanted**.

Numai să n-o iei pe ulei

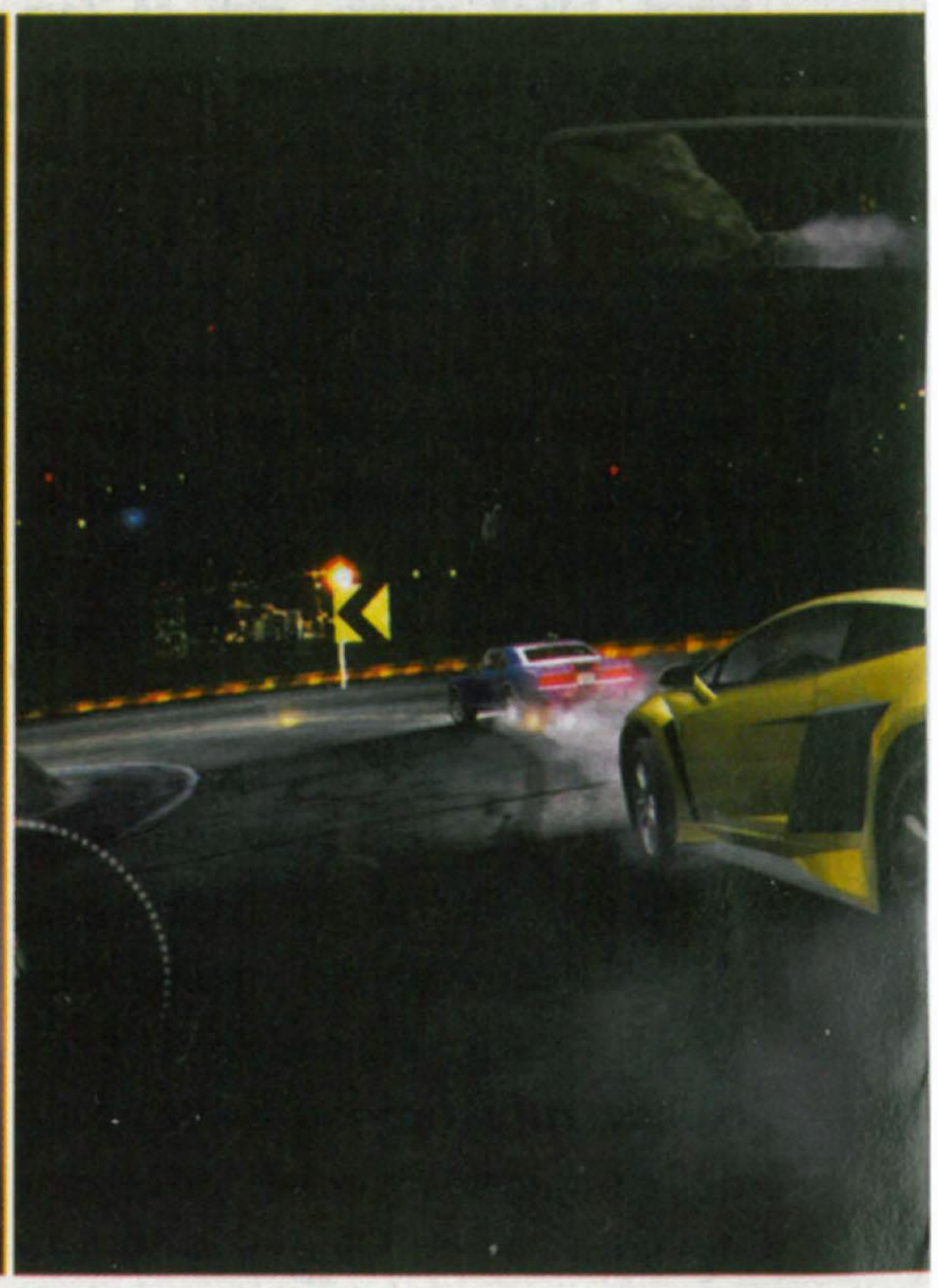
Deși cei de la EA au fost extrem de mulțumiți de ei înșiși că au popularizat cursele de drift printre tinerii Americii, cu ajutorul primului **Underground**, seria a cam întors spatele acestui tip de curse. În **Carbon**, drift-urile își reocupă poziția distinsă însă cu prețul unor modificări majore. În primul rând s-a schimbat întregul sistem de punctare. Nu va mai exista, nici posibilitatea „alunecării" într-un derapaj nesfârșit, ca în primul **Underground**. Zonele drepte nu vor mai fi punctate chiar dacă derapezi pe ele, punctajele fiind calculate doar în curbe. Totuși, pentru ca jucătorii să nu fie dezavantajați prea mult de noile restricționări, acest tip de curse a fost simplificat. Nu mai e nevoie de executarea unor manevre complicate ori de folosirea frânei de mână. Va fi de ajuns să apeși accelerația când intri în curbă și apoi să miști fundul mașinii ca o negresă din videoclip-urile hip-hop. Accentul se pune pe păstrarea controlului mașinii și nu pe executarea unor piruete care ar face și balerinii să roșească de invidie. Cu noul control simplificat, seria se apropie și mai mult de arcade, renunțând și la ultimele fărâme de simulare.

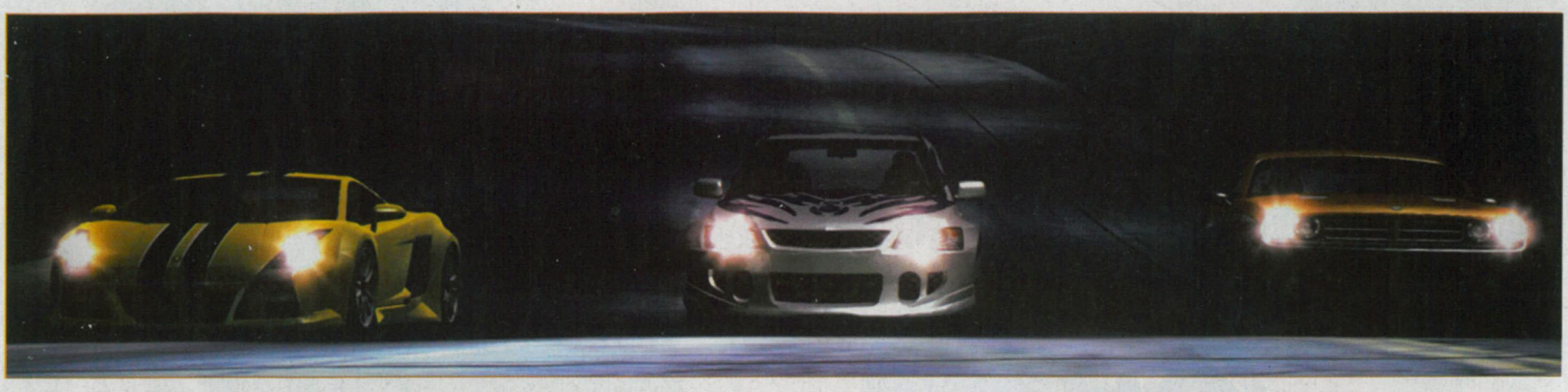
Cei de la EA încearcă să compenseze această scădere prin diferențierea mașinilor. Cel mai mare minus al lui **Most Wanted** se pare că va fi remediat în **Carbon**: mașinile aparținând diferitelor clase, nu se vor mai comporta identic și nu vor fi la fel de ușor de condus. Fiecare bolid se va manevra altfel, diferențele dintre ei nemaifiind reduse doar la statistici, cum sunt viteza maximă sau accelerația.

Din clasele primare la facultate

Bolizii din noul episod al seriei vor fi împărțiți în trei clase: tuner, muscle și exotic. Din prima categorie fac parte mașini care așteaptă să fie tunate de amatori. În categoria muscle cars intră clasicele







maşini sport ale anilor '60 şi '70, cu sute şi sute cai de putere şi un consum de carburant cu mult peste bugetele noastre. În ultima categorie intră maşinile pe care nu ni le-am permite nici dacă am munci asiduu 12 vieţi plus una bonus. Teoretic, maşinile tunate au cea mai bună manevrabilitate combinată cu o viteză decentă, ceea ce face ca muscle cars să fie extrem de puternice, dar să aibă cel mai prost control; în schimb maşinile exotice se pot mândri cu cele mai mari viteze şi cu o manevrabilitate aproape la fel de bună precum a maşinilor de tuning. În realitate, se pare că doar muscle cars se vor distanţa cu adevărat de restul. Acest aspect rămâne de văzut la sfârşitul toamnei, când va apărea jocul. Tuners şi exotics se apropie cel mai mult de stilul de condus din **Most Wanted**, în timp ce muscle cars vor oferi un sentiment de şofat total nou.

O altă noutate incitantă când vine vorba de maşini este sistemul Autosculpt. Cu ajutorul acestuia îţi vei putea modifica liber maşinile, făurind monştrii personali pe patru roţi. Procesul seamănă cât de cât cu modul de creare a personajelor din **The Sims II**. Vei putea modifica majoritatea pieselor importante, schimbându-le forma şi geometria (păstrând totuşi anumite limite). Fiecare bolid va dispune de la şapte până la 10 zone de Autosculpt, fiecare dintre acestea cuprinzând mai multe piese. Să luăm pneurile ca exemplu. Vei putea schimba printre altele grosimea, suprafaţa, anvergura sau diametrul cauciucurilor folosite. În cazul capotei vei putea modifica unghiul gurilor de aerisire, vei putea stabili dacă vrei ca încărcătorul turbo să iasă sau nu de sub capotă, vei putea ajusta unghiul şi mărimea farurilor retractabile şi multe alte detalii. La fel de multe opţiuni vei avea şi când vine vorba de spoiler sau orice altă piesă majoră de pe maşină. Posibilităţile de customizare vor fi aproape infinite, reducând la zero şansa de a vedea două maşini la fel.

NFS: Carbon - Dictatorul de modă

Nu doar maşinile şi cursele urmează moda actuală. EA a încheiat o înţelegere mai mult decât interesantă cu cei de la 55DSL. Această firmă, cunoscută peste ocean pentru hainele nu tocmai conformiste pe care le produce, va îmbrăca personajele din noul episod **Need for Speed**. Se vor remarca în special colecţiile proiectate pentru joc, dar cunoscătorii vor putea descoperi piese trendy şi din colecţiile de iarnă, Zurka sau 55 Vagabonds. Vom avea parte de o adevărată cavalcadă de modă!

La un pas de finishline

Din punct de vedere grafic jocul arată din nou convingător. Spre marea dezamăgire a fanilor mai toate scenele se desfăşoară din nou noaptea. Aşa le este mai uşor producătorilor să împodobească scenele cu multe efecte de iluminare, realizând o grafică spectaculoasă, care fură privirea jucătorilor.

Din ce am văzut până acum, **Need for Speed: Carbon** se ridică la nivelul aşteptărilor şi va fi un nou hype printre jucători. Seria nu se abate periculos de mult de la formula clasică, introducând doar atâtea noutăţi încât să păstreze viu interesul cumpărătorilor. **NFS: Carbon** se promite a fi cel mai bun episod de până acum al seriei (aşa cum a fost şi cu celelalte). Prin noiembrie vom vedea de ce sunt în stare noii bolizi pe noile piste.

EL PATRARCHICO
jacint@pcgames.ro







Sex'n' Games (III)





Din articolele de până acum aţi văzut clar că gaming-ul a devenit industrie şi că sexul reprezintă una dintre cele mai puternice arme ale unui specialist de marketing care vrea să-şi vândă produsul. **Erotismul şi romantismul sunt însă prezente în jocuri, încă dinaintea epocii de consum în masă...**

Azi deja vorbim deschis despre sex şi tot ce este legat de acest subiect. Nu ne mai roşim dacă auzim de sex shop sau de domnişoare care practică cea mai veche meserie din lume. Şi-au pierdut farmecul până şi năzbâtiile puerile - tipice primilor ani de pubertate - de a cumpăra contraceptive în formă de balon pentru a le umple cu apă şi de a alerga fetele în jurul şcolii. Azi deja ai parte de explicit lyrics la fiecare tarabă de la fiecare colţ de stradă, de talk show-uri pe diferite subiecte picante, organizate ziua-n amiaza mare, în care ni se spune ce e sănătos şi ce nu, folosindu-se pe post de exemplu sărmane cupluri vrăjite de mirajul „sticlei". Dacă nu ne mirăm de manelistele cu gusturi „rafinate", care-şi scutură şuncile şi bucile pe mesele barurilor, de ce să ne mai mirăm că dinspre TV sau monitor suntem bombardaţi în continuare cu erotism ieftin. Ar trebui să facem însă, distincţie între diferitele niveluri de erotism şi să admitem că sfera acestui termen e mult mai largă şi nu se reduce doar la contactul fizic rupt din cadru şi dus la limita vulgarităţii.

GM buclucaşi şi dragoni pofticioşi

Erotismul nu s-a strecurat peste noapte în jocurile noastre atât de dragi. Acest element a fost prezent din totdeauna, doar că sub diferite forme. Aţi putut citi deja despre cele mai elocvente exemple cum ar fi Lula, Lara sau Larry. De asemenea, aţi putut citi şi despre jocurile orientale care adesea par a fi creaţiile unor adolescenţi chinuiţi de surplusul de hormoni. Adevărul e că nici vesticii nu sunt mai prejos, doar că sunt mai potoliţi şi ceva mai eleganţi.

În momentul în care **Baldur's Gate** era încă un vis frumos, iar torrent-urile de filme porno un concept extraterestru, în roleplaying-ul clasic, pen and paper, exista deja erotism. Şi nu ar trebui să ne mirăm de acest lucru. Să luăm doar clişeul tipic de prinţ chipeş şi musculos care pleacă în căutarea turnului aflat peste mări şi ţări ca s-o elibereze pe prinţesa inimii lui păzită de un dragon mare şi fioros. Dacă acesta ar fi pus în scenă într-un RPG asiatic, prinţesa ar avea o culoare imposibilă la păr, ochii mai mari ca ai unei broaşte, n-ar avea încă 18 ani şi sigur că ar avea câte ceva de împărţit cu dragonul vânjos. Prinţul ar avea trăsături feminine şi faţă de copil tâmp, şi întreaga poveste s-ar transforma într-o iniţiere sexuală a flăcăului nepriceput. Ce se întâmplă însă dacă acestei poveşti îi adăugăm un set de reguli clasice precum AD&D? Ei bine, în acest caz totul revine la imaginea clasică pe care o purtăm în mintea noastră de europeni. Prinţul e bărbat în toată regula, prinţesa e neatinsă şi speriată, iar capul dragonului reprezintă viitorul decor de pe poarta castelului. După ce bestia este omorâtă, cei doi trăiesc fericiţi până la adânci bătrâneţi. În varianta mai apropiată de sufletul nostru, se pune un accent mai mare pe romantism decât pe (re)trăirea fanteziilor sexuale duse la extrem. Şi în al doilea caz este prezent firul erotic, dar este unul mai discret, fiind un element care face parte din poveste, fără să fie scopul ei final. În RPG-ul clasic, aşa cum îl ştim noi, erotismul este mult mai discret, lăsând loc imaginaţiei. Limitele sunt impuse de game master, dar de obicei acestea depăşesc foarte rar un sărut sau o aluzie mai picantă. Prinţesele care trebuie salvate din ghearele dragonilor sunt doar unul dintre ele-







mentele romantice prezente în repertoriul un dungeon master bun. Atracţia dintre personaje există şi e de netăgăduit, în loc însă de scene fierbinţi de sex avem parte de dialoguri romantice şi erotice. În majoritatea RPG-urilor pseudo-gotice erotismul ne apare în starea lui platonică: iubirea este ca o vrajă pentru care nu ai nevoie de mana, îndeplinirea ei fiind de obicei sărutul. Partea fizică mai serioasă de obicei lipseşte.

Sex and the Forgotten Realms

Unul dintre cele mai relevante exemple când vine vorba de love quests este **Baldur's Gate II: Shadows of Amn**. Aici, prin intermediul unor dialoguri şi sub-quest-uri puteai începe o relaţie cu Aerie, Jaheira sau Viconia. Asta în cazul în care protagonistul era de sex masculin. Dacă alegeai ca erou principal o reprezentantă a sexului frumos, ţi se deschideau posibilităţi romantice, de exemplu, cu Anomen. Aceste relaţii erau foarte complexe şi dădeau o impresie organică, chiar dacă atitudinea jocului faţă de sex este un clişeu pe care i-l iertăm. Astfel, eroina evil sare pe tine fără scrupule, eroina good are reţinerile ei şi se comportă ca o călugăriţă, iar cea neutral se lasă convinsă, dar numai după îndelungate discuţii. În cazul eroilor, lucrurile nu mai erau aşa de complicate: ei săreau pe tine indiferent de alignment! Puteai să încerci să joci pe mai multe planuri, dar producătorii îţi impuneau limitarea de monogamie; astfel, dacă ajungeai prea aproape de mai multe personaje, jocul te punea să alegi. Nu exista un partener ideal: fiecare dintre cele trei doamne avea trăsăturile ei atrăgătoare, dar existau din belşug şi trăsături enervante. De exemplu, dacă porneai cu ranger sau druid, acesta se putea dovedi mai receptiv la văicăreala Jaheirei despre viaţa la oraş. Dacă erai pe jumătate elf însă, aveai toate şansele să fii iritat de comentariile răutăcioase ale Viconiei despre half-breeds. Firul romantic a fost foarte lung şi complex. Foarte mulţi dintre cei care doreau să vadă întreaga dezvoltare erotică dintre personaje, au fost nevoiţi să reia jocul de mai multe ori.

Asemănător şi totuşi foarte diferit de acest joc este **Final Fantasy VII**. În primul rând, şi Cloud putea să cucerească simpatia mai multor domnişoare (unele zvonuri ziceau că extrema era reprezentantă de amorul cu Barett), dar în cazul jocului de la Square Enix nu mai aveam de-a face cu descrierea unei relaţii dintre doi oameni maturi, ci mai mult cu primii paşi ai unor adolescenţi. Totul era mult mai dramatic, mai teatral, în timp ce în **Baldur's Gate II** totul părea mai normal, fără prea multe crize. În plus, în anumite locuri, creaţia japonezilor părea o caricatură, în timp ce jocul celor de la Bioware s-a luat



FEMME FATALE **în cele trei ipostaze ale ei. Viconia este o femeie letală în toate sensurile cuvântului!**

în serios în mod constant. Ajunge doar să ne gândim la femeile din **Baldur's Gate** cu proporţii cât se poate de umane şi la fetişcanele din **Final Fantasy** cu proporţii adesea ridicole (lui Tifa întotdeauna îi iertăm disproporţiile).

Un lucru comun însă celor două titluri este că, deşi vorbesc despre sex şi erotism şi dezvoltă serios partea de romantism sentimental, nu prezintă în mod direct actul şi nu întrec anumite limite. Asemenea unui film cuminte, când protagoniştii se pregătesc de ceva foarte intim, cadrul se schimbă, jucătorul dându-şi seama şi imaginându-şi doar ce se petrece acolo. Efectul este fermecător şi reprezintă un erotism sănătos, după părerea mea, binevenit în acest tip de joc.

Decolteurile aventurate de prin bancuri

Dacă e să ne gândim la aluzii picante şi la poante de ne picau fălcile în adevăratul sens al cuvântului, nu putem să-l ratăm pe Morte, celebrul craniu plutitor din **Planescape Torment**. Jocul, cunoscut pentru complexitatea lui şi pentru umorul negru copios, abundă în glume erotice, chiar dacă unele sunt morbide. Nu ai cum să nu te distrezi de un craniu care încearcă să vrăjească tot ce mişcă în jurul lui. E pur şi simplu fermecător! Deja şi ideea de bordel în lumea de dincolo este atât de ilară încât nu te poţi abţine să nu râzi. Chiar dacă mai apărea o bucăţică de corp dezvelit pe ici pe colo, prezentarea nu era făcută în mod vulgar, ci era cât se poate de amuzantă. În plus, sexul din **Planescape Torment** era opţional. Scenele de sex erau reduse la nişte tranzacţii sordide cu prostituate obosite, desfăşurate în afara ecranului şi însoţite de comentarii sarcastice.

Un alt joc unde sexualitatea nu se putea evita din cauza contextului a fost **Fallout**. Într-o lume post-apocaliptică, unde omenirea a fost puternic decimată şi majoritatea oamenilor şi-au pierdut întreaga avere, este normală revenirea la un soi de primitivism. Se impune regula celui mai puternic şi fiecare încearcă să trăiască din ce poate. Nu există mai mult sex în acest joc decât în filmele cu aceeaşi tematică, filme ca Mad Max sau Waterworld. Aici existenţa bordelurilor şi a prostituţiei se explică prin condiţiile lumii înconjurătoare şi, în ciuda faptului că erotismul nu mai e deloc idilic, în continuare este un mijloc şi nu un scop. Nici aici însă nu lipseşte umorul câteodată sec şi în continuare nu suntem îndopaţi cu scene directe sau explicite.

Şi dacă tot am vorbit de morţi şi de lumea lor, nu putem să trecem pe lângă **Grim Fandango**. Aici sexul este prezent discret, sub forma unor scene comice care ne stârnesc râsul. Nu cred că cineva ar putea considera sexy modul cum un schelet din carton îşi ridică ciorapii pe clavicula expusă.



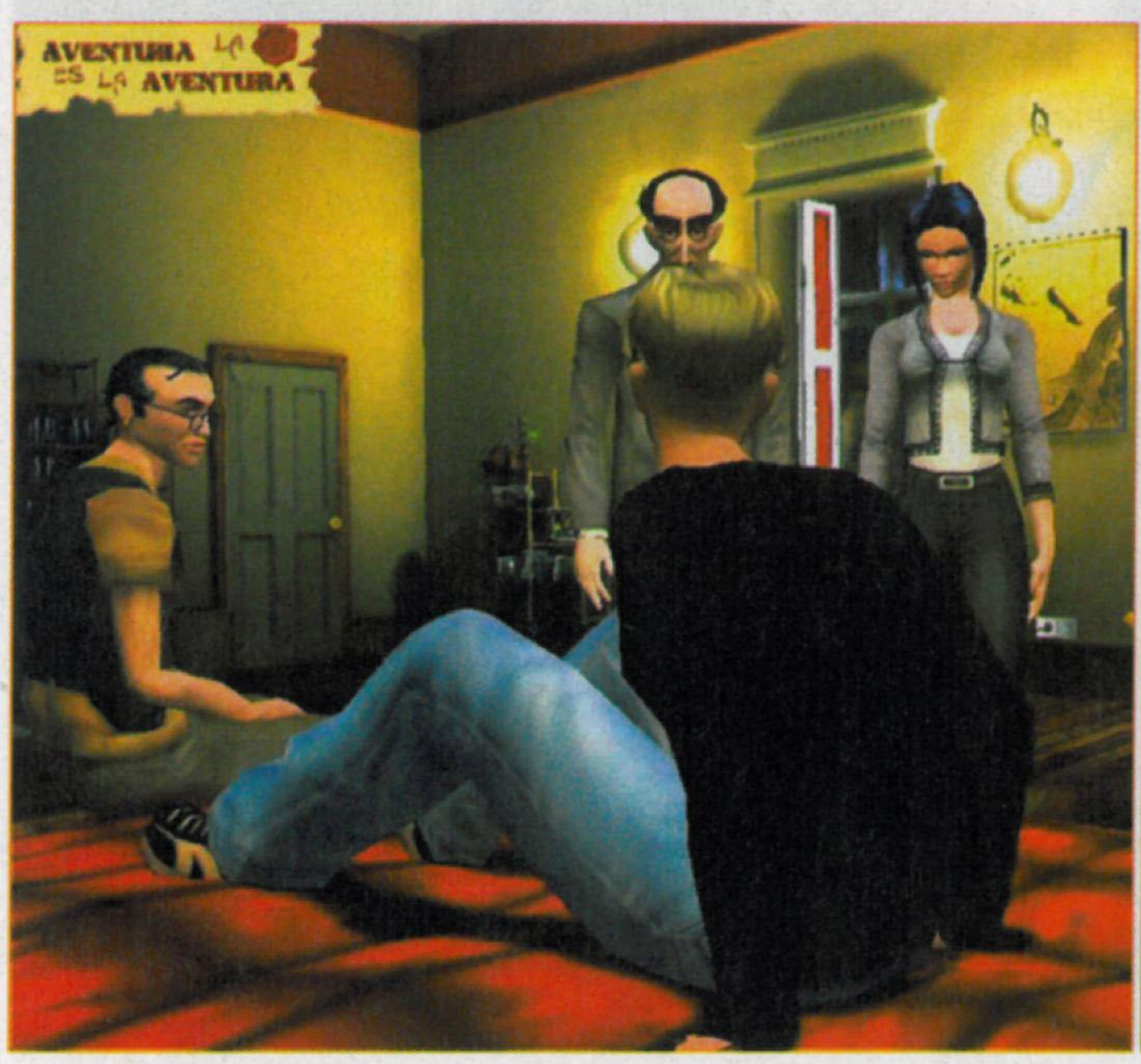


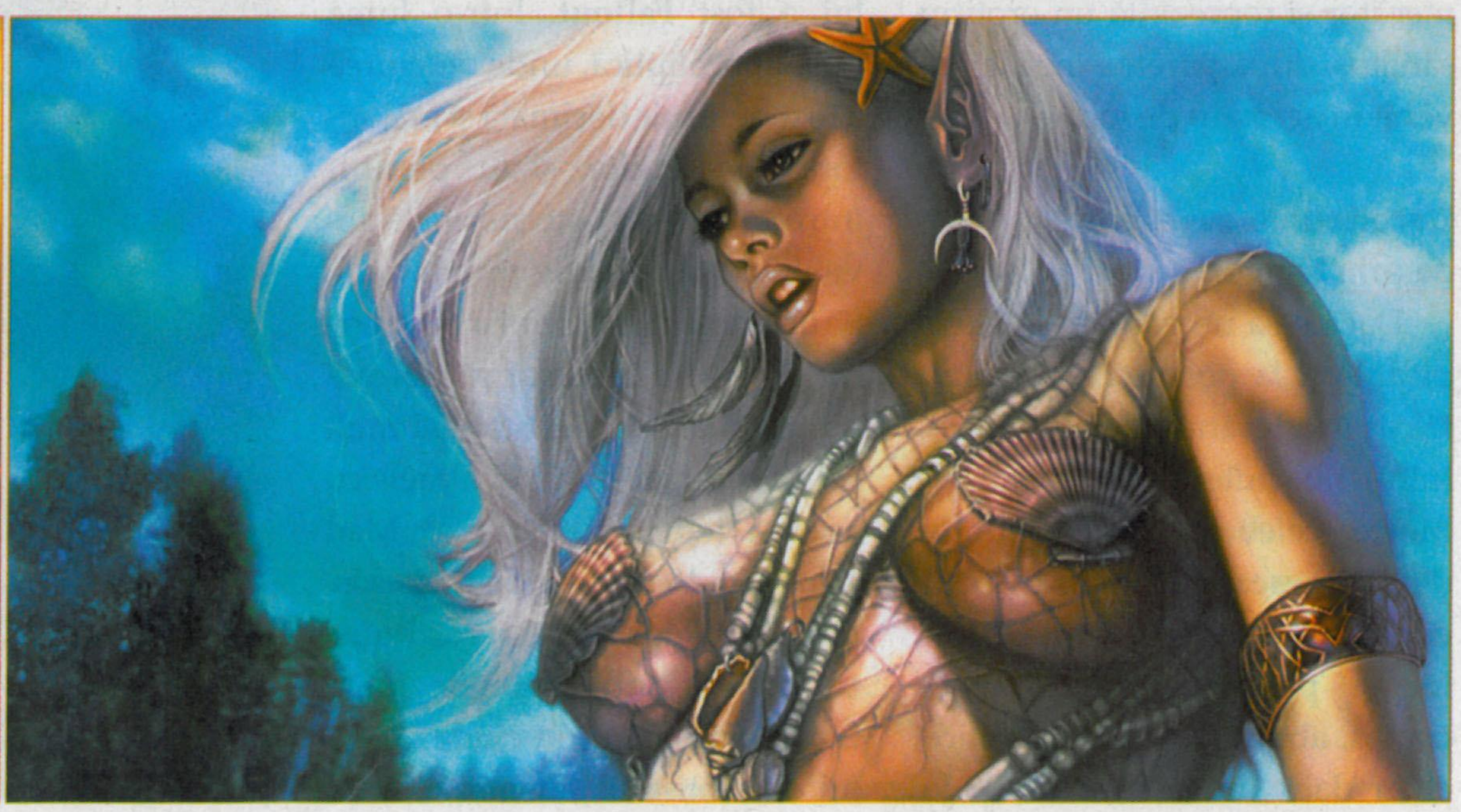
Majoritatea jocurilor de aventură s-au folosit de erotism în scopuri umoristice, pentru a reuşi comicul de situaţie. Să ne gândim doar la relaţia dintre câine şi pisică, adică Nico şi George, sau la situaţiile de sărut eşuat, de flirt stângaci sau de interpretări greşite din **Broken Sword**. La fel şi **Road Trip**, **Day of The Tentacle** sau **Monkey Island**. Cei de la Lucas Arts au ştiut să jongleze genial cu acest subiect fără să devină vulgari sau ridicoli. În general jocurile de aventură s-au folosit de curiozitatea erotică a omului, pe de o parte ca subiect, pe de altă parte ca obiect. Jocuri precum **Post Mortem** sau **Still Life** şi-au tras seva din combinarea crimei cu erotismul, tratând mai mult sau mai puţin adânc subiectul păcatului. Alte jocuri precum **Syberia**, **Paradise**, **The Longest Journey** sau **Keepsake** s-au mulţumit să prezinte o eroină sexy, fără să păşească mai curajos pe tărâmul eroticului.

Tentaţia fructului oprit

E un subiect vechi de când Adam, despre care misoginii zic că de ştia ce-l aşteaptă nu se lăsa adormit niciodată. Ca să exemplificăm motivul fructului interzis, al tentaţiei interzise, cel mai bine e să apelăm la două jocuri care, la prima vedere, nu au nimic în comun: **Neverwinter Nights** şi **SW: Knights of the Old Republic**. Mai bine zis cele două eroine ne vor ajuta: Lady Aribeth, un paladin devotat şi Bastila Shan un jedi dedicat Forţei. Aceste domnişoare provin din medii diferite (două universuri diametral opuse), au o educaţie diferită, scopuri în viaţă foarte diferite, personalităţi diferite şi totuşi au anumite lucruri în comun. În primul rând ambele sunt dedicate căii pe care au ales-o în viaţă, în al doilea rând ambele sunt puse la încercare de dubii apăsătoare. Să facem abstracţie că şi paladinii şi jedi ar trebui să trăiască în celibat sever şi să vedem criza celor două domnişoare.

Aribeth, o tânără elfă, trăia într-o comunitate paşnică ce a căzut pradă ambiţiilor unor orci lacomi. La doar 50 ani, ea a fost nevoită să vadă cum orcii şi goblinii i-au trecut satul prin foc şi sabie, ucigându-i părinţii. Nu e de mirare că tânăra a jurat răzbunare şi a început să înveţe secretele luptei alături de un om. Mai târziu îşi pierde şi maestrul, acesta fiind răpus de săgeata unui goblin. Fata, scăpându-şi de sub control ura, se refugiază în sălbăticie. După ce că aproape moare în mâinile orcilor, ea îşi recapătă cunoştinţa într-unul din templele lui Tempus, Zeul Războiului. Odată ce îşi dă seama că a fost salvată de însuşi Tyr, patronul paladinilor şi al cavalerilor, tânăra îşi dedică viaţa acestuia, devenind paladin. Datorită abilităţilor sale, ulterior ea a devenit consilierul Lordului Nasher Alagondar, conducătorul oraşului Neverwinter. La începutul jocului o găseşti deja







în mijlocul unor dubii, ea încercând să se împartă între îndatoririle sale şi dragostea pe care o resimte faţă de Fenthick Moss. Iniţial ca şi consilier, apoi după moartea lui Fenthick obiectul noi atracţii, eşti părtaş la decăderea lui Aribeth. Este unul dintre puţinele RPG-uri pe PC unde iubirea nu te salvează, ci te distruge. Love quest-ul purtat cu ea culminează prin dăruirea unui inel. La sfârşit, lupta cu ea este inevitabilă, viaţa şi moartea acesteia picând în mâinile tale.

Bastila Shan este o tânără Jedi, care a fost încă de mică antrenată în secretele Forţei. Este cunoscută şi apreciată pentru abilitatea ei de Battle Meditation care poate întoarce finalul unui război, oricât de disperat ar fi acesta. Alături Canderous Ordo, Jolee Bindo, Juhani şi ceilalţi voluntari, devine membră a echipei tale din **Knights of The Old Republic**, trimisă să salveze lumea. Deşi poţi flirta şi cu celelalte personaje feminine, dacă ai ales un erou masculin, cel cu Bastila este de departe cel mai interesant. Relaţia voastră nu începe prea bine, totul semănând cu altercaţiile de la grădiniţă. Treptat însă, vă apropiaţi şi deveniţi mai mult decât prieteni. Odată cu această deschidere însă, Bastila devine din ce în ce mai vulnerabilă din punct de vedere emoţional şi cade pradă părţii întunecate. La sfârşit depinde din nou de tine dacă-i cruţi viaţa oferindu-i o nouă şansă sau îi pui capăt mizeriei.

În aceste două RPG-uri moderne apar mai multe aspecte ale erotismului privit cu ochi de european. Primul ar fi sexualitatea reprimată şi ascunsă în spatele îndatoririlor care explodează măturând totul din faţa ei. Al doilea ar fi tentaţia păcatului interzis, de a gusta cel mai dulce şi mai interzis fruct din câte există. Altul ar fi tema iubirii ca suferinţă continuă care întotdeauna se loveşte de noi şi noi obstacole ce zădărnicesc orice efort. Să nu uităm nici de iubirea neîndeplinită, de erosul care nu a fost făcut să ajungă la un deznodământ, nici fizic şi nici spiritual. Cei care reuşesc să vadă sub suprafaţa celor două titluri, vor descoperi un conţinut mult mai bogat şi mai valoros decât s-ar bănui la prima vedere. De asemenea, este fascinant contrastul dintre iubirea idilică a jocurilor anilor '90 şi dragostea prezentată sub aspectul ei post modern de RPG-urile anilor trecuţi.

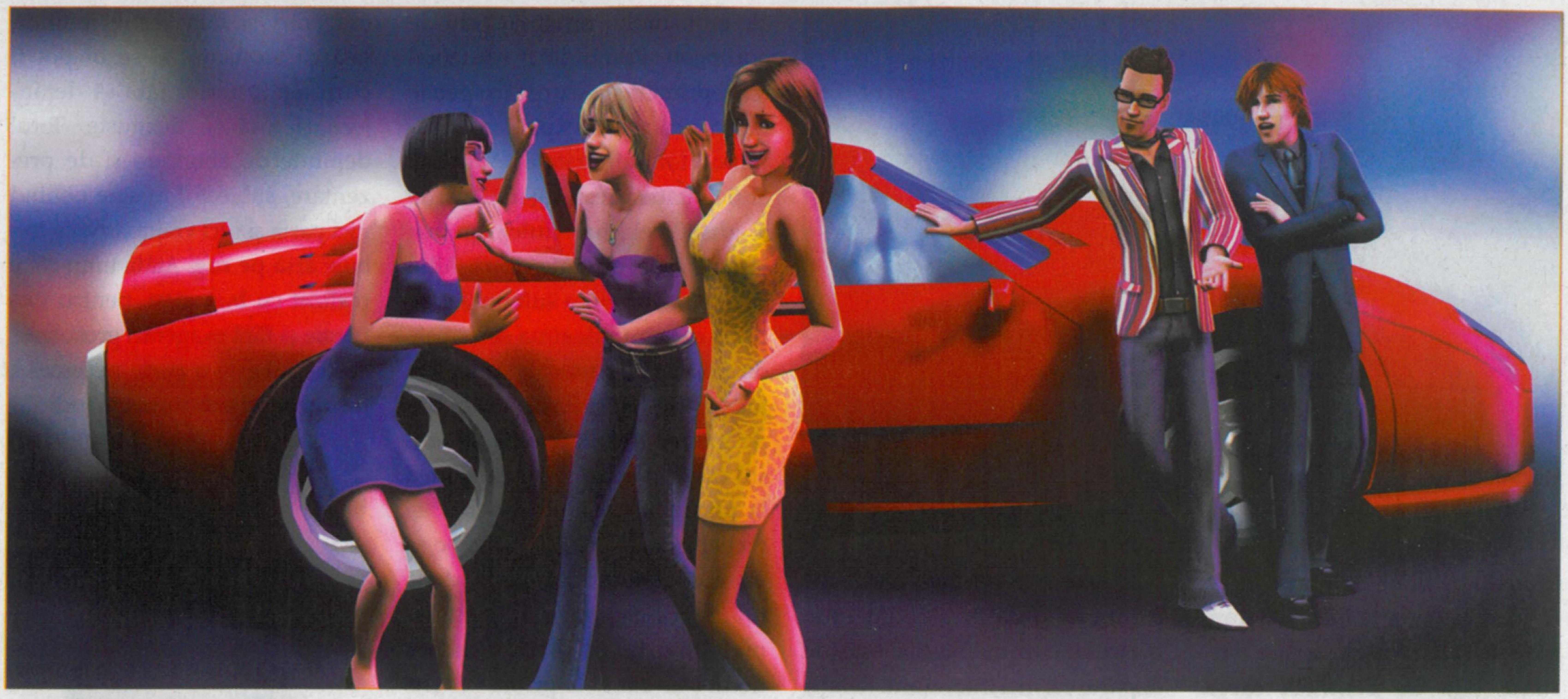
Şi iată că se poate şi cu bun gust, fără exagerări şi fără scene ieftine... Iată că erotismul şi sexul pot fi părţi ale jocurilor fără să deranjeze şi fără să dezguste. Totul depinde de abordare şi de prezentare, subiectul în sine nefiind nici paria şi nici vrăjitoarea ce trebuie arsă pe rug. Atâta timp cât e realizat cu bun gust, pentru distracţie şi fără exagerări grosolane, erotismul este o parte necesară a distracţiei şi sub forma ei ludică.

EL PATRACHICO
jacint@pcgames.ro









Prin gaura cheii

Ar fi foarte trist dacă nu ne-am bucura de prezenţa sexualităţii în jocurile video din epoca modernă, orice ar spune cenzorii sau puritanii şcolii de duminică. Mult mai subtil decât violenţa, sexul (cu tot ce implică acesta: erotism, căutarea plăcerii, romantism, sentimentalisme) îşi aduce o contribuţie decisivă la maturizarea industriei jocurilor video, cu condiţia să fie prezentat în mod corect. Fără să facem vreo fixaţie şi să căutăm sexul chiar şi acolo unde nu este, cred că ar fi indicat să încheiem acest articol special cu câteva curiozităţi.

Mai întâi homosexualitatea. Asta, da, temă de actualitate! Chiar credeţi că jocurile video nu au abordată-o niciodată? În Japonia (se putea altfel?) există un grup de gameri pasionaţi de kuso-game, altfel şi mai pe româneşte spus, jocuri de rahat. Pe coperta unei cărţi consacrate acestui gen, apare un joc din seria **Cho Aniki**. Dincolo de faptul că este o odă dedicată prostiei şi homosexualităţii, trebuie să remarcăm că eroii acestui shooter sunt doi fraţi gay, umflaţi bine cu steroizi, care nu au altă ocupaţie mai bună în timpul liber decât să-şi facă poze. Nu cred că mai trebuie să vă dau detalii despre ce fac în aceste poze groteşti. Siderant. Hana şi prietena ei punctează şi ele în **Fear Effect**, apărut pe PSOne, în 2001. Fetele formează un cuplu de lesbiene care nu îl privează pe jucător de o mică demonstraţie pe care o improvizează în scopul atragerii atenţiei gărzilor. Normal, cea mai veche meserie din lume îşi face apariţia în cel mai interactiv mod cu putinţă. Vă amintiţi prostituatele din **Duke Nukem** sau **GTA 3**. Fără concesii, prostituţia în



Fallout îţi permite să-ţi faci ceva bani de buzunar şi să te amuzi. Din fericire pentru noi, mizeri păcătoşi, Sega vine şi ne aplică o corecţie părintească, aducându-ne pe calea dreaptă a virtuţii cu al său **Feel the Magic**, apărut pe recenta consolă portabilă Nintendo DS. Sub acest titlu nefiresc de cavaleresc se ascunde un joculeţ creat pe baza reţetei „salvăm prinţesa", însă într-un mod foarte original şi erotic, pentru că va trebui să ne atragem favorurile prinţesei cu ajutorul câtorva mângâieri pe care le executăm cu ajutorul stiloului şi al ecranului tactil.


Gata cu sexu', treceţi la joacă!

Eh, dar ce întâmplă în zilele noastre? În actuala panoramă a gaming-ului, două titluri rămân în picioare, în ciuda trecerii anilor. Mai întâi **Singles**, un simulator de viaţă socială à la **The Sims**, care se axează însă pe viaţa sexuală. Jocul nu a smuls urlete de excitare din partea jucătorilor, dar încă o dată tonul adult îşi spune cuvântul (mda, şi homosexualitatea este reprezentată foarte activ). Fără îndoială, mai puţin rafinat şi pe acelaşi tipar **Sim**-esc este **Playboy**. Jucătorii trebuie să fructifice marca şi să clădească un adevărat imperiu cu ajutorul câtorva şedinţe foto cu Playmates. Serile plăcute petrecute în compania unor staruri într-o vilă superbă, simbol al decadenţei luxuoase, sunt o fericire.

Emanciparea jocului video pare deci să se realizeze încetul cu încetul, dar incursiunea sexualităţii dezvăluie încă urme de vulgaritate prost mascată, cu un gameplay rareori la înălţimea pretenţiilor producătorilor. Jocul video nu mai este apanajul adolescenţilor ascunşi sub păturică, la adăpostul semiîntunericului călduţ din cămăruţelor lor. Piaţa şi jucătorii s-au copt între timp, femeile care joacă sunt din ce în ce mai numeroase, băieţeii care mai ieri butonau **Duke Nukem** sunt azi bărbaţi în toată firea, mult mai pretenţioşi în privinţa subiectelor jocurilor nou apărute. În acest meci de dublu, mingea este acum în terenul producătorilor şi al publisher-ilor care trebuie să studieze bine de tot mişcările pieţei ca să satisfacă toate gusturile, vârstele, dacă nu chiar toate fanteziile... în materie de jocuri video, desigur.

DJIBRIL DOBRICĂ
cipri@pcgames.ro


PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
ACUM LA SUPER PREȚ!
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentu informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



Civilization IV: Warlords





Gata! A apărut în sfârşit add-on-ul JOCULUI de strategie al anului 2005 (chiar al lui 2006, aş îndrăzni să spun), faimosul Civ 4. **În noiembrie trecut, legendara serie ne oferea noi concepte cum ar fi religia şi avansarea tehnologică, totul cu ajutorul unei grafici 3D plăcute şi excelent realizate.** Câteva luni mai târziu, înrăiţii care au depăşit suta de ore de joc la Civ 4 aşteptau mai mult de la Firaxis şi Sid Meier. Ne oferă Civilization 4: Warlords câteva zeci de nopţi albe în plus?

I'm a warlord, baby!

Pornind de la premisa că producătorii nu au dorit să revoluţioneze câtuşi de puţin gameplay-ul şi aşa foarte eficace al originalului, ia să purcedem băbeşte, turn by turn, să vedem ce ne oferă acest **Warlords**.

Cum menţionează subtitlul, add-on-ul pune accentul pe un nou personaj. Este vorba despre warlord pe care îl putem dobândi acumulând experienţă în lupte. Cum suntem nişte persoane de o rară perspicacitate, realizăm imediat că acest mega erou nu se obţine pe căi paşnice. În comparaţie cu toţi ceilalţi protagonişti, acest general ne permite să construim o clădire care îmbunătăţeşte crearea de unităţi militare în oraş, dar poate declanşa o Golden Age sau oferi o nouă tehnologie. Dar asta nu-i totul, căci eroul distribuie punctele de experienţă unităţilor sau înlesneşte accesul la promovări speciale (tactici, moral etc.). Vă las plăcerea să le descoperiţi voi înşivă pe parcursul jocului. Cu ajutorul acestui nou personaj, fără îndoială că putem purta campanii militare glorioase la capătul cărora să obţinem victoria finală. Am spus victoria finală? Eh, până acolo mai trebuie să trecem şi prin filtrul diplomaţiei care ne oferă o nouă opţiune: vasalitatea. Uite o posibilitate foarte plăcută care ne va împiedica adversarii pe care i-am pus cu botul pe labe să ne declare război pentru a „n"-a oară, cu un tupeu caracteristic prostului care nu ştie cu cine se pune. Ca să aducem o civilizaţie adversă la gradul de vasal, putem utiliza două căi: fie o facem pe cale paşnică, în cazul în care ne-o cere o naţiune, fie subjugăm în mod imperial naţiunile care şi-au plecat genunchii în faţa puterii noastre, la finalul unui război (vezi caseta alăturată).

Ace, brice şi carice

Au fost adăugate şase naţiuni noi care completează panoul şi aşa foarte bogat al jocului: otomani, cartaginezi, celţi, coreeni, vikingi şi zuluşi. Fiecare dintre acestea posedă câte o unitate proprie şi un ditamai eroul. Între aceştia, îşi fac intrarea pe scena civilizaţiei figuri istorice precum Cezar Augustus, Ramses al II-lea, Winston Churchill sau Iosif Stalin. Trăsăturile de caracter au fost remaniate şi îmbogăţite:

Carismatic: +1 fericire în toate oraşele, +1 hapiness la Monument şi Broadcast Tower.

Imperialist: +100 apariţia unui **warlord**. Producerea de Settlers este accelerată cu jumătate.

Protector: Promovare gratuită la Flanking I şi City Garrison I pentru arcaşi şi unităţile echipate cu arme de foc. Viteză de producţie dublată pentru Castele.

Fiecare naţiune dispune de o unitate specială şi de clădiri speciale. Descoperim câteva unităţi în plus (Trirema vechilor Civ-uri, trebuchet-ul), trei noi minuni, între care mai vechiul obişnuit al seriei **The Great Wall**, cu efectul său radical asupra barbarilor, The Temple of Artemis (+100 producţie la ruta comercială şi un preot

Silenţiu, vasalule!

Contrar a ceea ce am fi tentaţi să credem, vasalul nu-i plăteşte mici un chior suzeranului său, ci mai degrabă acesta din urmă scoate bani din vistierie din cauza primului. Există, totuşi, numeroase avantaje:

Open Borders automat;

Vasalul tace mâlc şi nu are nici un drept la replică, adică tot ceea ce întreprindem la nivelul diplomaţiei trebuie înghiţit de vasal. El este obligat să intre în război odată cu noi, fie că este vorba de ofensivă, fie de defensivă;

Fericirea populaţiei noastre creşte, în timp ce starea de beatitudine a populaţiei acestuia scade;

Putem cere tribut;

Pentru o echilibrare a situaţiei, apar şi câteva constrângeri, acordul luând sfârşit în caz că:

Vasalul prinde tupeu şi ne declară război;

Vasalul îşi pierde jumătate din teritoriu din momentul în care a fost subjugat, ceea ce înseamnă că nu ne jucăm rolul de protector;

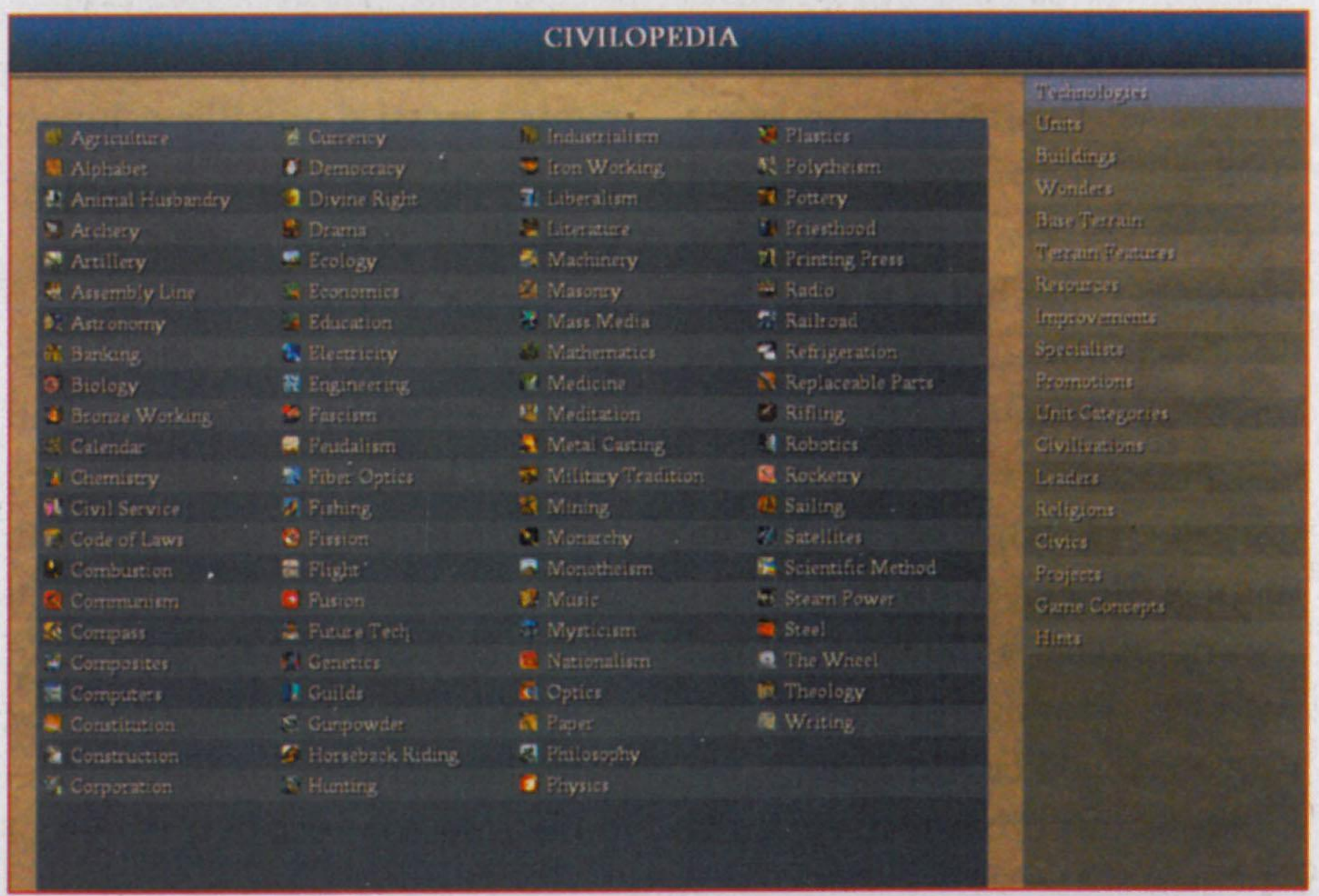
Depăşeşte 50% din totalul populaţiei noastre sau 50% din teritoriul nostru;

În cazul unei subjugări paşnice, vasalitatea se poate rupe după 10 runde.



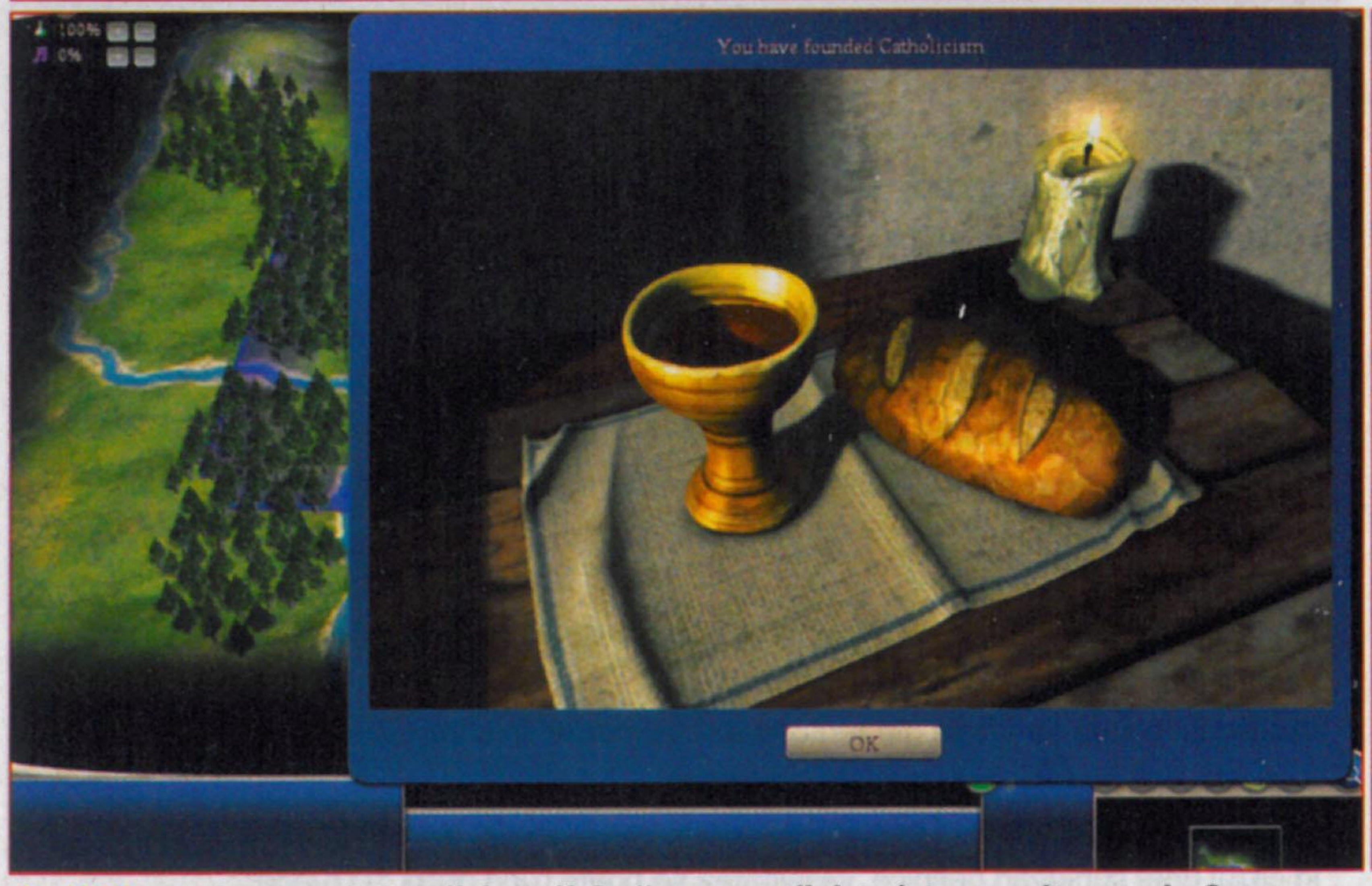


gratuit), University of Sankore, precum şi o mână de construcţii suplimentare pentru toate facţiunile. Din păcate, la capitolul clădiri suferim o decepţie pe care nu o meritam! Avem doar o clădire în plus, Stables (+2 experienţă pentru unităţile călare) şi... o jumătate de clădire, Monumentul, care de fapt, înlocuieşte Obeliscul. Asta pentru că obeliscul a devenit clădirea unică a egiptenilor. Păi, da, fiecare civilizaţie trebuie să aibă o clădire specifică.



8 moduri de joc

Cu 80 pagini din 100, câte conţine manualul, consacrate modurilor de joc, am crede că Firaxis şi-a petrecut aproape tot timpul cu dezvoltarea acestora. În vremurile în care netul colcăie de scenarii realizate de fani, Firaxis şi-a zis în barbă că trebuie să echipeze discul adiţional cu 8 scenarii realizate de profesionişti, deh. Cele opt scenarii modifică gamepay-ul în profunzime. Majoritatea ne cer o abordare agresivă, aşa că îi vor mulţumi pe cei mai militari dintre noi. Este suficient să amintesc campania lui Alexandru cel Mare în care, într-un număr fix de runde, trebuie să cucerim malurile Mediteranei şi o parte din Asia, sau Peloponesian War care îşi trage seva din geografia Greciei ori Rise of Rome ce ne încredinţează una dintre regiunile de coastă ale Mediteranei şi ne cere să-i rupem pe toţi cei care ne înconjoară. Avem şi posibilitatea să construim oraşe în alte scenarii: în pielea lui Gingis-Han va trebui să cucerim Asia, începând cu o tabără ce ne produce trupe la intervale regulate; în Barbarian, monosilabicii atât de enervanţi în toate jocurile **Civilization**, abordarea va fi cam aceiaşi, fără să avem însă posibilitatea să controlăm oraşele în care am făcut pillage. Nici cei mai paşnici din fire nu au fost uitaţi, aşa că au la dispoziţie câteva scenarii mai pe gustul jucătorilor care nu se simt prea în largul lor cu sistemul de luptă al jocului. Nu că ar fi mare lucru de capul lui... Primul scenariu de tip





IACA, am descoperit Catolicismul! O să am oare linişte între graniţe, sau ba?

ÎN SFÂRŞIT, AM UN GEMERAL! la să-l rezolv repede cu rang de warlord!



Punctaj
CIV IV: WARLORDS



PRODUCĂTOR	Firaxis
PUBLISHER	2K Games
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 20 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
+ vasalitatea	− nu apar tehnologii noi
+ warlord-ul	− o singură clădire suplimentară
+ opt scenarii bine urzite	− puţine unităţi noi
+ noi civilizaţii, noi eroi	

Grafică	87%
Sunet	88%
Gameplay	91%
Atmosferă	90%
Multiplayer	92%

89%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,8 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GHICI CARE POT FI?!

flower-power, Chinese Unification, ne pune la comanda uneia dintre cele şapte facţiuni chineze care se înfruntă în anul 450 î. Cr., acestea trebuind să facă uz de diplomaţie ca să ia avânt şi, în egală măsură, să-şi propage interesele prin căsătorii aranjate. Sunt de prevăzut războaie sângeroase, cu atât mai mult cu cât unităţile au tendinţa să se instruiască foarte repede în acest scenariu, dar va trebui să dăm dovadă de răbdare şi de tact pentru a evita să ne vedem de unii singuri în faţa celorlalte provincii. Cel din urmă mod, *Omens*, este şi cel mai original: francezii şi englezii se confruntă în Lumea Nouă şi încearcă să impună, unii catolicismul, ceilalţi protestantismul, în rândurile populaţiei lor, dar şi în cele ale indigenilor care habar n-au au ce-i aia cruce. Este cel mai amuzant dintre cele opt moduri.

Ce aşteptam?

Sigur, nu ceream ca jocul să continue după colonizarea Alpha Centauri cu încă vreo 6000 ani (chiar dacă sunt unii care visează la aşa ceva în sânul comunităţii), dar ne-am fi dorit să-şi facă apariţia mai multe clădiri, mai multe unităţi şi, măcar câteva noi tehnologii... într-un cuvânt, ceva mai multă diversitate, măcar cât să mai impulsioneze acest joc extraordinar care este **Civ 4**. Noroc cu Warlordul, cu vasalitatea, cu cele trei trăsături de caracter suplimentare şi cele opt moduri de joc destul de reuşite, dar care s-ar putea să nu atragă jucătorii axaţi numai pe singleplayer, mai ales pe cei pentru care războiul nu este decât o peripeţie anecdotică într-o partidă de Civ. În orice caz, în lipsa unei concurenţe, **Civilization 4** rămâne în continuare referinţa strategiei turn based cu **Warlords** cu tot.

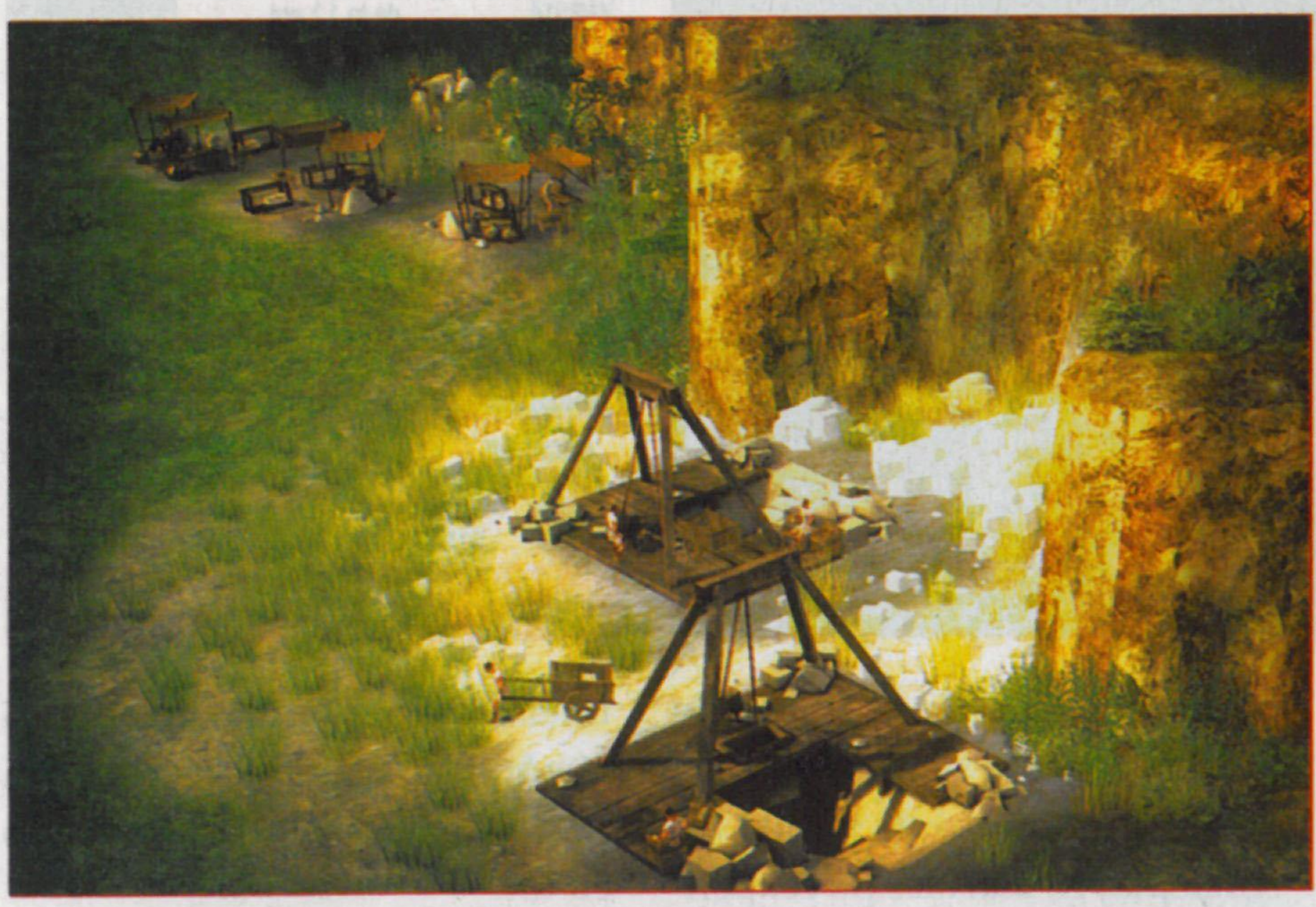
DJIBRIL DOBRICĂ
cipri@pcgames.ro





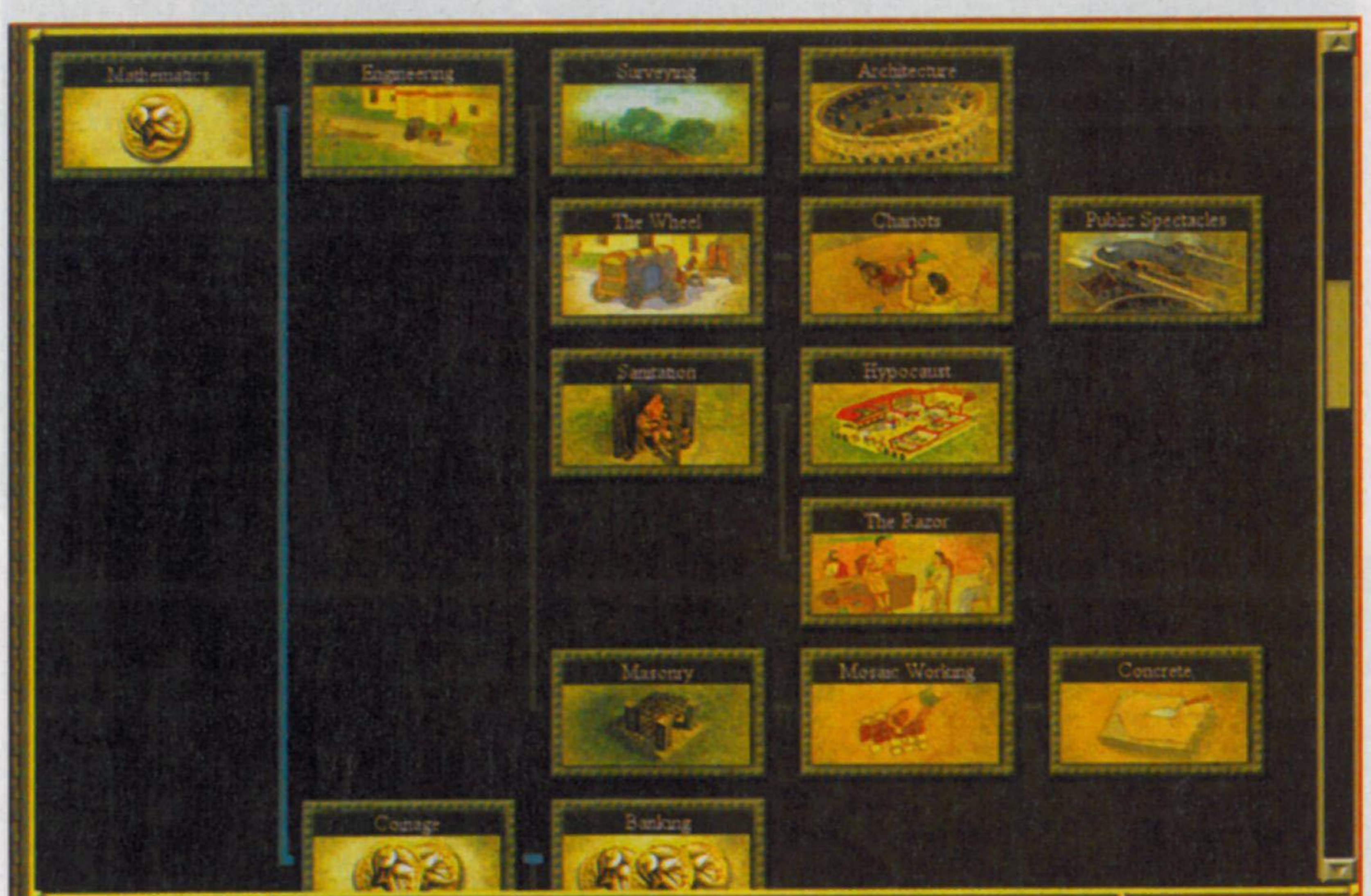


CivCity: Rome





Cu city builder-ele, un producător are doar două şanse: fie scoate un joc trăsnet care să revoluţioneze jocul în aşa hal încât să ne udăm nădragii de bucurie, fie dă un rateu monumental. Nu există clasă de mijloc sau builder-e „mediocre". În cel mai bun caz, „şterse", inodore, incolore şi insipide.





Caesar 4, pe vine!

Nu cred că această perioadă a anului este una propice pentru publicarea unui asemenea joc, mai ales ca urmare a faptului că **Caesar 4** ne face cu ochiul într-un viitor cum nu se poate mai apropiat. Cu toate acestea, asociat cu un nume precum cel al lui Sid Meier, **CivCity Rome** avea destule şanse (şi timp la dispoziţie, de altfel) pentru a bucura fanii genului cu măcar niscaiva ore de măcinare constructivă a cerebelului. Nu de alta, dar meseria de zeu a surâs din totdeauna jucătorului. Deci, cum stă mai exact treaba? Sincer, nu am nici cea mai vagă idee cum de Firaxis, după succesul nebun înregistrat cu **Civ 4** (şi al său add-on **Warlords** care, din câte am înţeles din interjecţiile satisfăcute ale fratelui Ciprian, este un produs de calitate), s-a înhăitat cu cei de la Firefly.

Nu am nici cea mai vagă idee, dar pot specula. Firaxis au pus în joc numele francizei **Civ** şi s-au pus la treabă, pentru a naşte din neantul pitoresc al creativităţii, un city builder care foloseşte toate aspectele atât de familiare ale lui **Civilization**.

Frumos! Dacă mai pui la socoteală că au ales Roma ca locaţie hollywood-iană pentru desfăşurarea acţiunii (nu de alta, dar Roma este o zonă turistică atât de originală şi atât de neexploatată de producători în ultimii, să zicem, zece ani) şi că jocul include o secţiune de strategie militară, avem de-a face cu un proiect complex şi promiţător care se numeşte **Caesar 4**. Pardon, **CivCity Rome**.

Ei bine, avem toate ingredientele necesare pentru un asemenea gen. Întrebarea firească este, evident, ce a ieşit? A ieşit bine? Răspunsul, unul extrem de simplu, care ne sare pe limba ascuţită şi arsă de licori magice după prima oră (cu indulgenţă primele două ore de joc, dacă suntem nişte inapţi în ceea ce priveşte city builder-ele) este monosilabic: nu. Pe scurt, suntem puşi faţă în faţă

cu o clonă de **Caesar 3**, cu o grafică ceva mai îmbunătăţită şi cu o arhitectură niţel modificată. Ca în oricare alt city builder, munca ta de administrator, care trebuie să ducă un sătuc mai nenorocit decât orice cocioabă lipsită de curent electric, până la măreţia unei metropole grandioase, este redusă la a construi tot soiul de colibe, temple, magazine, străzi, autostrăzi, poteci de munte bătătorite de roţile harnicelor tractoare, arene şi alte structuri necesare dezvoltării armonioase unui oraş.

La plajă în Roma

Pentru toate acestea, avem la dispoziţie fie o campanie clasică, fie o serie de misiuni stand-alone (însoţite de un Map Editor) – ambele categorii fiind în esenţă identice. Evident, nu putem construi totul alandala, de parcă ne-am fi luat diploma de inginerie în România. Fiecare decizie percutează un întreg lanţ economic, cu efecte în toate colţurile oraşului. De exemplu, construirea fântânilor în preajma caselor le va ajuta pe acestea să prospere, iar pros-peritatea înseamnă un singur lucru: taxe mai mari, bani mai mulţi la buget, păstrând (şi chiar ridicând), în acelaşi timp, nivelul de happyness al populaţiei. Cu cât income-ul e mai mare, cu atât putem construi clădiri mai complexe cu funcţionalităţi dintre cele mai diverse. Cu cât oraşul evoluează, cu atât nevoile populaţiei cresc şi trebuiesc satisfăcute prin ridicarea de noi şi noi monumente. Şi tot aşa, până ce neuronii tăi dau rateuri din cauza complexităţii situaţiei, cetăţenii decid că e timpul să-şi ia tălpăşiţa sau vreun dezastru natural, cadou primit prin mărinimia zeilor, îţi nimiceşte jumătate din ce ai creat în câteva ore bune din viaţă. Haotic. Sistemul de combat este şi el unul amărât şi vai de capul lui. Fiecare oraş poate găzdui până la trei forturi, un fort adăpostind trei cohorte de luptători. Pentru a-i dota pe aceştia cu arme vom fi nevoiţi să facem muncă de chinez bătrân (sau japoneză tânără), mai exact să extragem fier pentru săbii, iar pentru fiecare sabie construită, este generat un soldăţel pentru a-şi lua locul în cohortele noastre de prestigiu. AI-ul acestora este... mai degrabă nu este, iar dacă dexteritatea jucătorului în a-i controla pe câmpul de luptă nu rivalizează cu cea a lui Bruce Lee, trupele noastre vor sta, pur şi simplu locului, cu ochii în soare şi cu mâinile în buzunar. Din fericire, adversarii nu sunt mai prejos în dobitocenie, lucru ce reduce stresul în mod fericit.

Aşadar, jocul nu e prost, dar e departe de a-şi merita numele francizei pe care îl cară, artificial, în spate. Sid Meier, où vas-tu?

JACKASS THOMPSON
paul@pcgames.ro









Punctaj
CIVCITY ROME

PRODUCĂTOR	Firefly
PUBLISHER	2K Games
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

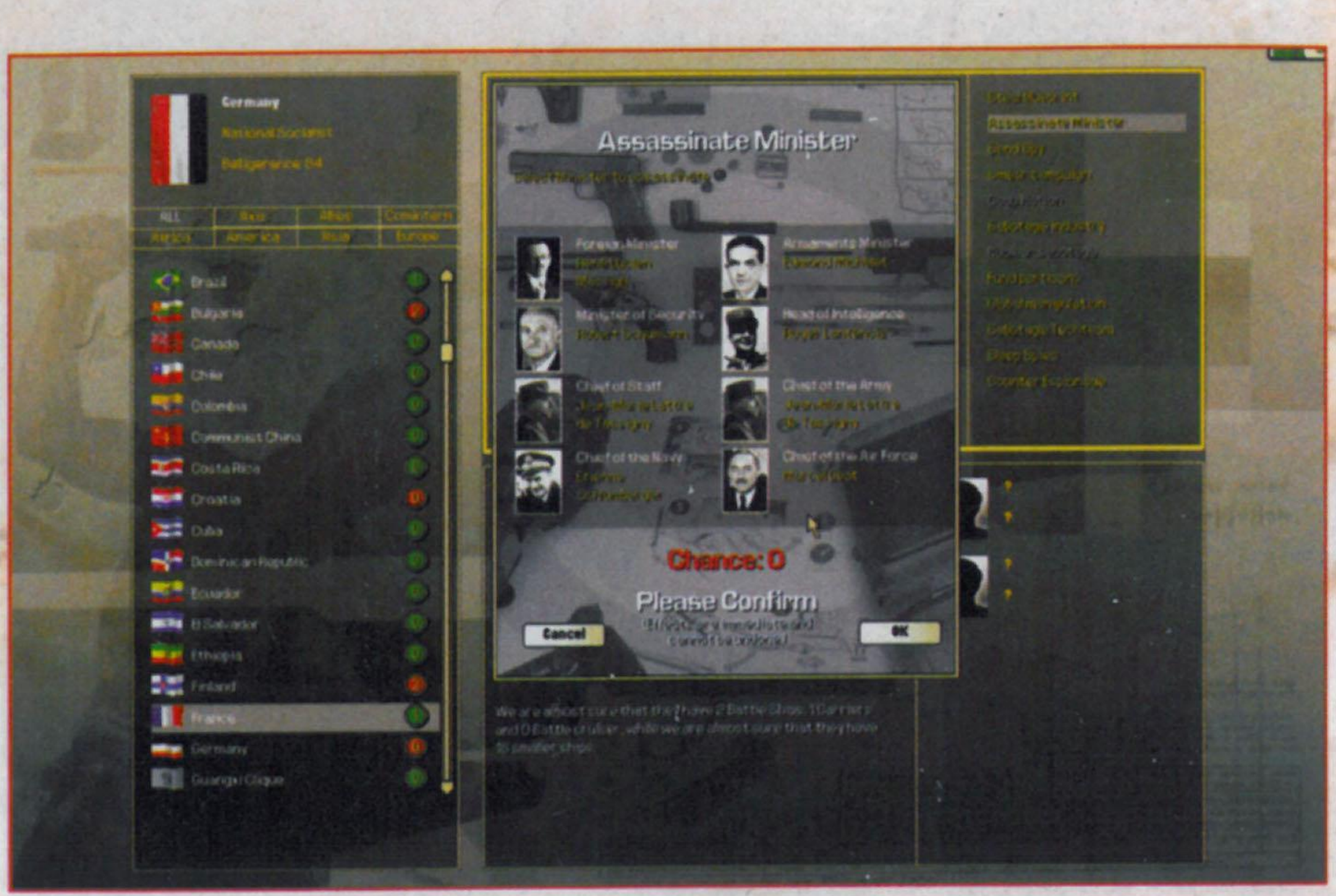
+ bun pentru pierderea timpului
- destul de haotic
- partea de combat dezastruoasă
- lipsa de imaginaţie

Grafică	78%
Sunet	73%
Gameplay	72%
Atmosferă	75%

75%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,6 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CAESAR 3, GLORY OF THE ROMAN EMPIRE





Hearts of Iron II: Doomsday

„Kameraden! Peste exact 10 minute pornim la atac ! Mă aştept să respectaţi ordinele trasate şi să le executaţi fără crâcnire! Cine se va retrage va fi executat pe loc! Alles klare?". „Jahwoll, mein general!". Vremurile sunt tulburi, războiul stă să înceapă. Soldaţii au nevoie de un conducător. Hearts of Iron II: Doomsday străpunge linia frontului. Îi vei rezista?



Hearts of Iron a fost jocul cu care Paradox Interactive a rupt gura târgului. Erai aruncat în mijlocul acţiunilor petrecute între anii 1936 şi 1948, dispunând de o multitudine de misiuni militare, economice, diplomatice şi ştiinţifice. **Hearts of Iron II: Doomsday** aduce cu sine mai multe teritorii de cucerit, un nou concept de management al resurselor şi unităţilor şi mult mai puţine bug-uri.

Este o strategie hardcore în care eşti responsabil de absolut toate detaliile, de la obţinerea resurselor, planificarea producţiei, construcţia de facilităţi industriale, păstrarea liniştii pe frontul de acasă, dezvoltarea sectorului de cercetare ştiinţifică, negocierea alianţelor cu statele vecine, schimbarea membrilor Guvernului, precum şi toate activităţile ce ţin de planificarea şi ducerea la bun sfârşit a acţiunilor militare.

Vei gusta din plin de bătăliile celebre din al doilea război mondial. Poţi încerca să respingi înaintarea germană din Ardeni sau vei conduce operaţiunea Barbarossa în încercarea de a supune Uniunea Sovietică. Războiul civil din Spania îţi va măcina resursele, frontul din Africa îţi va slei trupele, iar incursiunile trupelor germane în Europa de Est sau invazia trupelor aliate în Italia, Normandia ori Japonia îţi vor solicita la maxim cunoştinţele de strategie.

Poţi duce războiul de la un capăt la altul sau să alegi momentul prielnic (1939, 1941 ori 1944). Fiecare misiune va conţine detalii cât mai apropiate de realitatea istorică, totuşi vei constata că sunt oarecare deosebiri în funcţie de momentul ales pentru intrarea în confruntare.

Gameplay-ul este îmbunătăţit, trupele atacă din marş, astfel se elimină timpii morţi cauzaţi de lunga aşteptare a sosirii acestora, pentru ca mai apoi să le dai ordin de atac. Un rol important îl au trupele de suport sau rezervele care pot fi trimise în orice moment al jocului fără prea mare efort. Sistemul de management al trupelor a evoluat, nu mai trebuie să ataci cu întreaga armată deodată, ci poţi să setezi intervalele de timp la care să atace, precum şi ţintele aferente.

Flota navală şi cea aeriană vor avea un rol decisiv în război. Pentru a nu pierde prea mult cu



ordinele de luptă, poţi să stabileşti un plan de atac pe durata a mai multor luni, cu zonele şi acţiunile ce trebuie duse la îndeplinire. Odată trasate sarcinile, navele tale vor patrula de-a lungul coastelor, vor asigura protecţia trupelor sau necesarul de materiale, combustibil ori armament. Poţi să te asiguri că, în caz de insucces al unei misiuni, stabileşti un prag maxim de pierderi pe care le poate suferi o unitate, prag care o dată atins să genereze automat un ordin de retragere sau de suport din partea rezervelor. Convoaiele vor porni automat în momentul în care ai nevoie de întăriri, tot ce trebuie să faci este să asiguri construcţia de nave de transport şi să le asiguri protecţia. Sfatul meu este să nu pui mare accent pe managementul flotei, este mult mai complex decât cel al trupelor de uscat. Mai bine îţi dozezi timpul pentru a pune la punct operaţiunile terestre care au cea mai mare pondere în desfăşurarea evenimentelor.

Pentru a produce arme şi muniţie ai nevoie de un bun management al producţiei. Acesta este mai simplu, pe o singură pagină pentru fiecare teritoriu. În timp ce creşti producţia de arme de război, trebuie să dezvolţi facilităţile industriale. Cercetarea tehnologică îţi va permite o mai bună înzestrare a trupelor. Aceasta va fi făcută de companii sau persoane recunoscute la acea vreme. Astfel, amiralul Nimitz va superviza dezvoltarea de noi tehnologii navale, în vreme ce celebrul Henry Ford va fabrica maşini de război.

Acţiunile de spionaj, sabotaj sau asasinările la ordin sunt noutăţile care ţin de domeniul luptei subversive. Pentru a strânge aliaţi sau a amâna declanşarea unui atac împotriva ta vei avea nevoie de multă diplomaţie. Sunt trei mari alianţe cu care îţi vei împărţi zonele de influenţă: aliaţii conduşi de Anglia, trupele Axei conduse de Germania şi Cominternul în frunte cu Uniunea Sovietică.



Pentru o strategie, grafica este mulţumitoare, hărţile sunt mai uşor de citit. Unităţile sunt detaliate, însă mişcarea lor nu este animată întotdeauna. Sunetul de fond este unul în ton cu operaţiunile, uneori parcă este totuşi prea repetitiv.

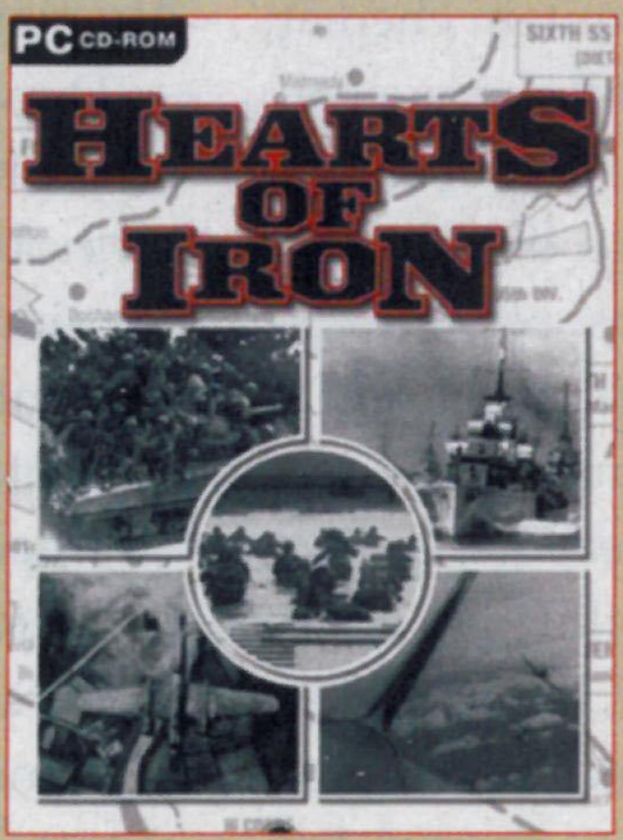
Hearts of Iron II: Doomsday se prezintă ca un joc complex ce îţi oferă şansa de a-ţi pune la contribuţie materia cenuşie surmenată de atâta căldură.

ARMATA ULTRA

mircea@pcgames.ro

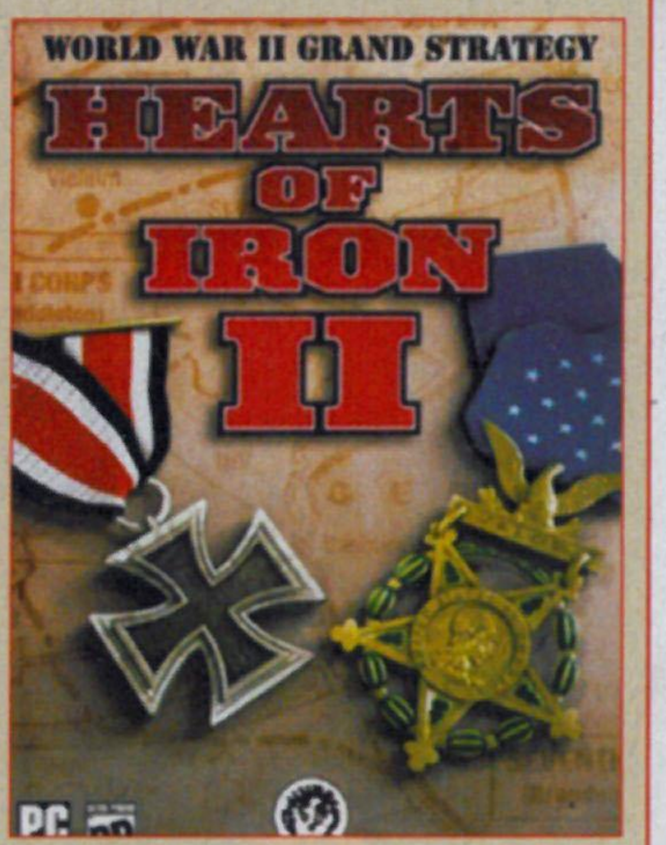
Timeline

Hearts of Iron



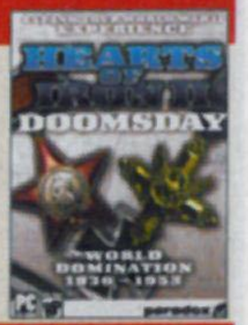
Hearts of Iron a fost primul wargame, având ca temă cel de-al doilea război mondial, dedicat 100% strategiei la scară mare. Lansat în toamna lui 2002, **Hearts of Iron** oferea adrenalină pură. Bazat pe engine-ul de succes Europa Universalis II, oferind un gameplay fascinant, o interfaţă uşoară şi intuitivă, jocul deborda de complexitatea cu care ne obişnuise Paradox Interactive. Grafica 2D nu a răpit nimic din strălucirea jocului, în vreme ce muzica simfonică reda atmosfera vremii.

Hearts of Iron II



Sequell-ul apărut în ianuarie 2005 a adus cu sine o multitudine de noutăţi, începând cu un nou design al hărţilor, o interfaţă îmbunătăţită, o mulţime de arme noi, abilităţi diplomatice mai rafinate, un sistem comercial şi tehnologic mai performant, precum şi un multiplayer hardcore. Pe lângă cele patru mari campanii bine-cunoscute, **Hearts of Iron II** a adus cu sine 15 scenarii mai mici, mai uşoare ca dificultate, care au făcut deliciul strategilor.

Punctaj
HOI 2: DOOMSDAY



PRODUCĂTOR	Paradox Interactive
PUBLISHER	Paradox Interactive
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 16 euro
VÂRSTĂ	de la 14 ani

PRO & CONTRA

- (+) gameplay atractiv
- (+) interfaţă intuitivă
- (+) AI îmbunătăţit
- (−) sunet repetitiv
- (−) misiuni interminabile

Grafică	80%
Sunet	75%
Gameplay	90%
Atmosferă	85%
Multiplayer	90%

84%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 64 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HEARTS OF IRON



Chrome SpecForce

Mă întrebam de ceva vreme cât timp a trecut de când nu am tăbăcit adversari prin jungle, bunkere de prin spaţiu, purtând povara existenţială pe umeri, împreună cu o puşcă mai mult sau mai puţin next-gen. **Îmbarcându-mă din nou într-un univers colorat, gata de acţiune, am constatat că ar fi fost mai bine să stau la cratiţă acasă, fără iluzii deşarte de ciuruieli epice.**

De la referinţă la clişeu

După cum **SpecForce** îşi are originile în **Chrome**, haideţi să vorbim despre el un pic. Avem un shooter. Se adaugă elemente sci-fi, un inventory rudimentar, un story cât de cât acceptabil, se amestecă precum o salată şi astfel avem un joc drăguţ, haios, dar cam atât. Pentru cei care l-au jucat, nu mai e nevoie să povestesc de şarmantul personaj principal care este un imbecil ce dă pe-afară cu testosteron prin simpla sa respiraţie. Ah da, să nu uităm numele de botez pe care i l-a dat mămica: Bolt Logan. Cu un nume jumătate Zeus, jumătate X-Men, deja parcă suntem chemaţi fără cuvinte să salvăm universul. Nici chiar aşa de vorbareţ ca Jack Carver, dar nici aşa de mut precum Annonymous cel aproape marţian din **Doom**, eroul nostru va primi laude şi nu numai doar prin simpla sa prezenţă. Şi dacă terminăm tutorialul cu viteza melcului reumatic, la sfârşitul lui vom fi lăudaţi precum zeii greci pentru performanţa noastră. Din nou, salvarea planetei este floare la ureche pentru nişte copii ca noi. Aşa că, ne ia un domn colonel mai gradat decât paharele de shoot, ne felicită pentru vlaga pe care încă o mai avem în noi şi, desigur, suntem informaţi că vom trece prin foc şi sabie (sau gloanţe) în scop umanitar planetei.



Am mai fost oare pe aici?

După un tutorial de toată jena, ne primim coechipierul aproape invincibil şi intrăm în acţiune. Că am ajuns şi la coechipier, el este elementul principal care se află în plus faţă de primul **Chrome**. Are un sniper-rifle în mână şi nu ezită să îl folosească atunci când situaţia i-o cere. Acum că am intrat şi în gameplay, putem vorbi şi de chestiunile „inventory" şi „power-ups". În primul rând, inventory-ul încearcă fără succes





să dea un pic de realism unui shooter, acolo putându-ne depozita muniţia, cheile de acces, bateriile de energie, respectiv, trusele medicale futuriste. Dar aici nici nu pot blama domnilor de la Techland eşecul acesta minor, pentru că ei nu au avut niciodată pretenţia de a scoate ceva shooter extra-realist. Că am ajuns şi la baterii, haideţi să vorbim de funcţiile costumului nostru care serveşte drept o cale (şi) mai uşoară către îndeplinirea misiunilor noastre. Le-am spus power-ups pentru că exact de ele mi-am amintit din alte jocuri (nu dau nume), atunci când le-am zărit pentru prima dată. Ei, cu cât folosim mai mult costumul, cu atât mai mult energia lui va scădea şi vom avea nevoie de baterii pentru a-l încărca. Şi ce fel de funcţii are acest costum ? – mă întrebaţi voi. Nimic din ce nu aţi mai văzut în alte jocuri! Avem un sprint extra-rapid; un shield ce ne protejează de damage-ul mai mare; un *stealth* mode şi un *slow-mo*. Iar dacă tot suntem la capitolul déjà-vu, avem şi condusul vehiculelor, deci, nimic nou sub soare.

Ca o plimbare prin parc

Iar acum, să intrăm în chestiunile care sunt ale jocului sau ale universului **Chrome**. Haideţi să vedem şi plusurile cele vagi ale jocului. În primul rând ar fi grafica drăguţă. Nu are un engine extraordinar, lighting-uri de ultimă oră sau alte miracole ale tehnicii moderne, dar pur şi simplu este plăcută ochiului, iar design-ul de nivel stârneşte puţine zâmbete pe feţişoară. Chiar mi-a făcut plăcere să fac plimbări pe sub palmieri, uitând de obiectivele misiunilor pe care ar trebui să le rezolv. Un alt element drăguţ este faptul că putem să luăm armele de la inamicul împuşcat, deci nu vom avea probleme de ammo niciodată. Oricum inventory-ul cel mic nu ne lasă să fim chiar titani ai armelor de foc. Sigur, acest lucru poate îţi mai dă o speranţă de joc ok. Dar cam atât. Restul jocului va fi un déjà-vu prea izbitor cu care, şi dacă ne obişnuim, tot o să strângem din dinţi ca din bordură la oribile chestiuni ce ţin de joc în sine. De ce ne folosim simţul tactic mânuind butonul de hartă şi gândindu-ne la diferite modalităţi de abordare a misiunilor? Putem măcelari cam tot ce avem în cale (fără iluzia de havok sau alte îmbunătăţiri de engine fizic, cereţi prea mult aici): soldaţi, roboţei, orătănii sau chiar coechipierul dacă ne plictisim, pentru un mesaj clar de „mission failed". Măcar friendly fire-ul există. Nu suntem chiar complet claustraţi în butoiul plictiselii. Sau da? Oricum, un punct minus evident este lipsa utilităţii puştii sniper. Putem lejer măcelări inamici din cealaltă parte a ecranului, fără absolut nici o problemă. Eventual, dacă suntem de modă veche, putem să stăm lejer culcat, şi cu o răbdare supra-omenească să ne aşteptăm victimele în vizorul lunetei. Depinde de tipul de jucător. În orice caz, acel punct mic pe post de cross-hair este suficient pentru a ţinti cam orice şi de la orice distanţă.

În final, în mod normal ar trebui să urmeze o concluzie. Având în vedere că acest **Chrome SpecForce** este o copie a shooterelor bune şi proaste deopotrivă, singurul impact vizibil asupra mea a fost doar o sprânceană ridicată pe la jumătatea jocului, pentru ca ea să fie în ton cu umerii mei care erau ridicaţi din primele minute de joc. Opinia mea e că… The End.

REMOOSE





Punctaj
CHROME:SF



PRODUCĂTOR	Techland
PUBLISHER	Deep Silver
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

- + grafică drăguţă
- − gameplay subţire
- − repetitiv
- − plin ochi de clişee

Grafică	82%
Sunet	77%
Gameplay	75%
Atmosferă	78%
Multiplayer	77%

78%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz	CPU	- 2,8 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BET ON SOLDIER, SW: REPUBLIC COMMANDO





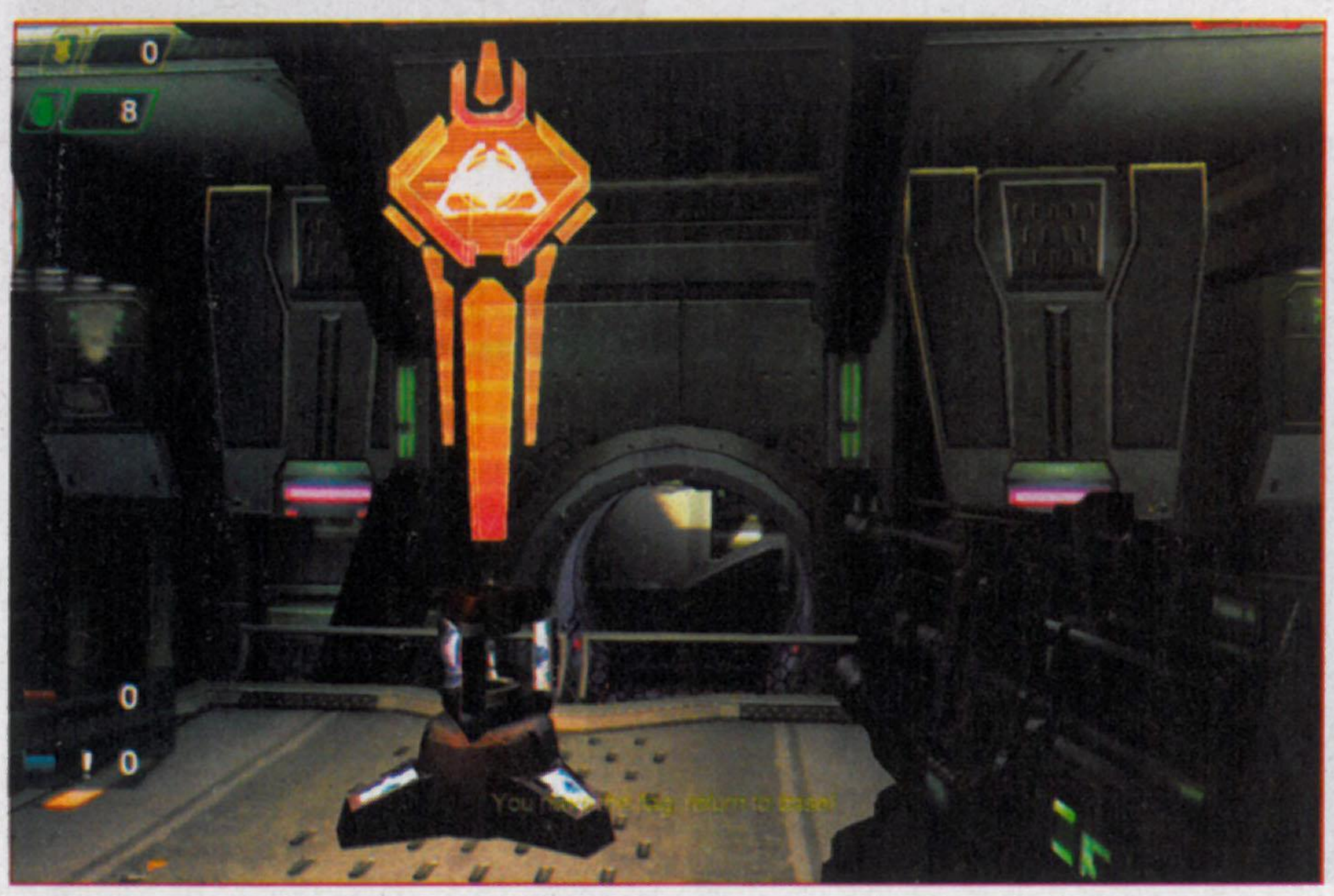


Warpath

Există o reţetă specială prin care, acum câţiva ani, **FPS-urile axate în special pe multiplayer (şi mă refer aici la Quake 3 sau Unreal Tournament) aveau o priză la public mai ceva ca în luptele greco-romane.** Din păcate timpul a trecut, iar acea reţetă aproape că a expirat.

Cu un picior în trecut

Prospeţimea multiplayer-ului a fost, totuşi, meticulos întreţinută de o grămadă de îmbunătăţiri. Diversele variaţiuni pe aceeaşi temă, introducerea elementelor tactice, toate acestea au mobilizat genul spre prezent şi spre o continuitate direct proporţională cu cerinţele pieţei din ce în ce mai exigente. Aşadar, nu e de mirare că actualele vârfuri de lance, **Battlefield 2** sau **Unreal Tournament 2004** şi-au cărat cu succes în spinare francizele atâţia ani de zile prin tranşeele ludice. Nu este, din păcate, şi cazul jocului de faţă, un FPS multiplayer, hai să-i zicem mediocru, ce împrumută o sumedenie de elemente „clasice", fără însă a încerca deloc o inovaţie în domeniu. Să nu fiu înţeles greşit, **Warpath** nu are pretenţia de a stabili recorduri de vânzări. Nici pe departe. Jocul oferă o alternativă modestă pentru cei plictisiţi de Flak Cannon-uri, lansatoare de rachete sau mai ştiu eu cu ce arme moderne ne binecuvântează maeştrii genului.



Mai ţineţi minte **Pariah**? Cu siguranţă. Un proiect subţirel al celor de la Digital Extreme, proiect „dotat" cu o grămadă de probleme, de la cele de gameplay până la cele de fizică. Aceiaşi băieţi (mai mult sau mai puţin veseli) de la Digital Extreme încearcă, prin intermediul lui **Warpath**, o reţetă asemănătoare, orientându-se de această dată spre multiplayer. Prima greşeală, aş putea spune, deoarece singurul element care a mai salvat niţel **Pariah** de la un complet dezastru a fost campania singleplayer, cu toate plusurile şi minusurile ei. **Warpath** este cu mărinimie binecuvântat de acelaşi engine grafic şi de aceleaşi elemente de gameplay – singura diferenţă fiind acţiunea ce se desfăşoară pe o planetă îndepărtată, unde trei rase (ergo, cele trei tipuri de per-





sonaje cu care putem juca), se cotonogesc la nemurire pentru supremaţie. Simplu, sec şi concis. Partea de singleplayer (căci avem şi aşa ceva în caz că nu găsim pe nimeni online) se reduce la o mini campanie în care trebuie să cucereşti toate hărţile existente, luptând în moduri *CTF*, *deathmatch* sau *assault* împotriva boţilor adverşi. Boţi care, în treacăt fie spus, deţin o inteligenţă artificială ce rivalizează la sânge cu cele mai proaste oi de pe păşunile noastre mioritice. Sau, de ce nu, cu posesorii acestora. La începutul aşa-zisei campanii putem alege între cele trei facţiuni prezente, singura diferenţă între acestea fiind aspectul grafic şi setul de arme din dotare.

Cum să dai chix, în trei paşi simpli

Ah, da, armele! Am simţit exact aceeaşi lipsă de putere de foc ce m-a deranjat teribil în multiplayerul lui **Pariah**. Puştile parcă trag în gol, rachetele se mişcă mai lent decât fratele Hiticaş când e rândul său să plătească bogata consumaţie de la şedinţa de redacţie, sniper-ul trage ca o adiere de zefir, iar lansatorul de grenade provoacă un ciudat efect de „fum" care îţi restricţionează raza vizuală pentru câteva secunde bune. Frustrant. Dintre aceste arme fascinante putem alege iniţial doar două, însă pe parcursul misiunilor le vom putea „descuia" şi pe celelalte, lucru ce îţi oferă niscaiva diversitate în a-ţi customiza personajul. Cu toate acestea, din nou, exact ca în **Pariah**, vei putea căra în spinarea-ţi bătucită de muncă doar două arme pe fiecare hartă. Vehiculele presărate prin diversele hărţi ceva mai mari funcţionează identic cu cele din – aţi ghicit – **Pariah**, fiecare are două locuri, unul pentru şofer şi unul pentru ţintaş. Acestea ajută destul de mult la capitolul logistică, mai ales într-un capture the flag, însă controlul lor este la fel de prost, iar aiming-ul devine din ce în ce mai frustrant cu fiecare minut petrecut în preajma volanului.

La capitolul grafică, jocul arată rezon, în cel mai bun caz. Chiar dacă stilul de joc abordat aduce mai degrabă cu cel din **Unreal Tournament**, o grămadă de pattern-uri în ceea ce priveşte design-ul hărţilor sunt desprinse parcă cu lama din **Pariah**. Mai ales repetitivitatea, simplitatea şi monotonia acestora.

Pentru multiplayer, **Warpath** poate oferi amatorilor câteva momente de distracţie (cu o mare emfază pe acel câteva), problema cea mai mare fiind aceea că servele oficiale sunt întotdeauna goale. Adicătelea bate vântul. Poate din cauza ritmului lent în care se desfăşoară partidele... poate pentru că jocul apare cu 6 ani mai târziu decât ar fi trebuit să apară pentru a ne face să ridicăm niţel din sprânceană.

JACKASS THOMPSON
paul@pcgames.ro

Punctaj
WARPATH



PRODUCĂTOR	Digital Extreme
PUBLISHER	Groove Games
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

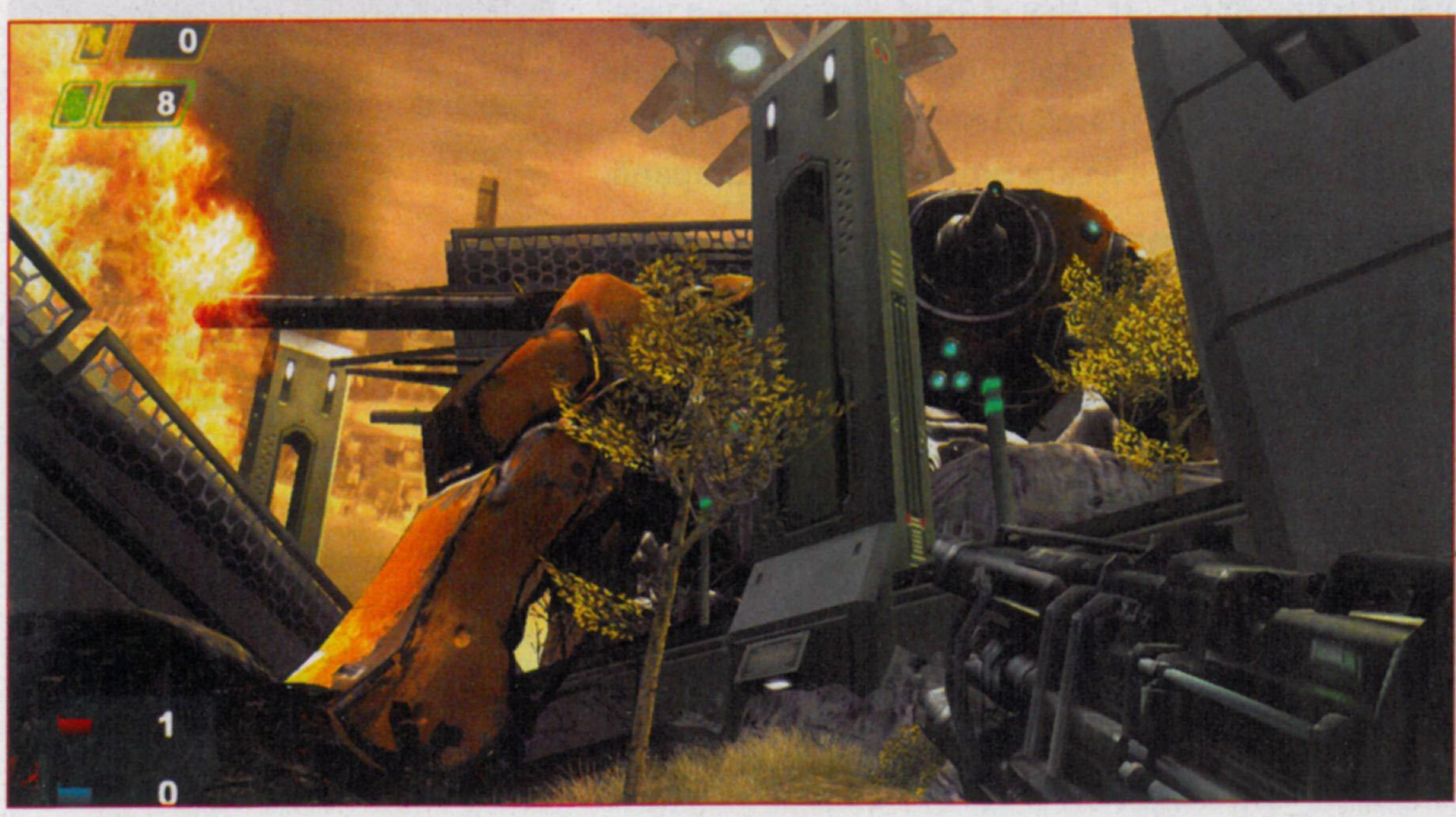
PRO	CONTRA
multiplayer drăguţ	design de nivel neinspirat
inteligenţă artificială dezastruoasă	armele secătuite de vlagă

Grafică	70%
Sunet	62%
Gameplay	66%
Atmosferă	68%
Multiplayer	73%

68%

NECESAR		*RECOMANDAT*	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,8 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
PARIAH, UNREAL TOURNAMENT









Fallen Lords: Condemnation

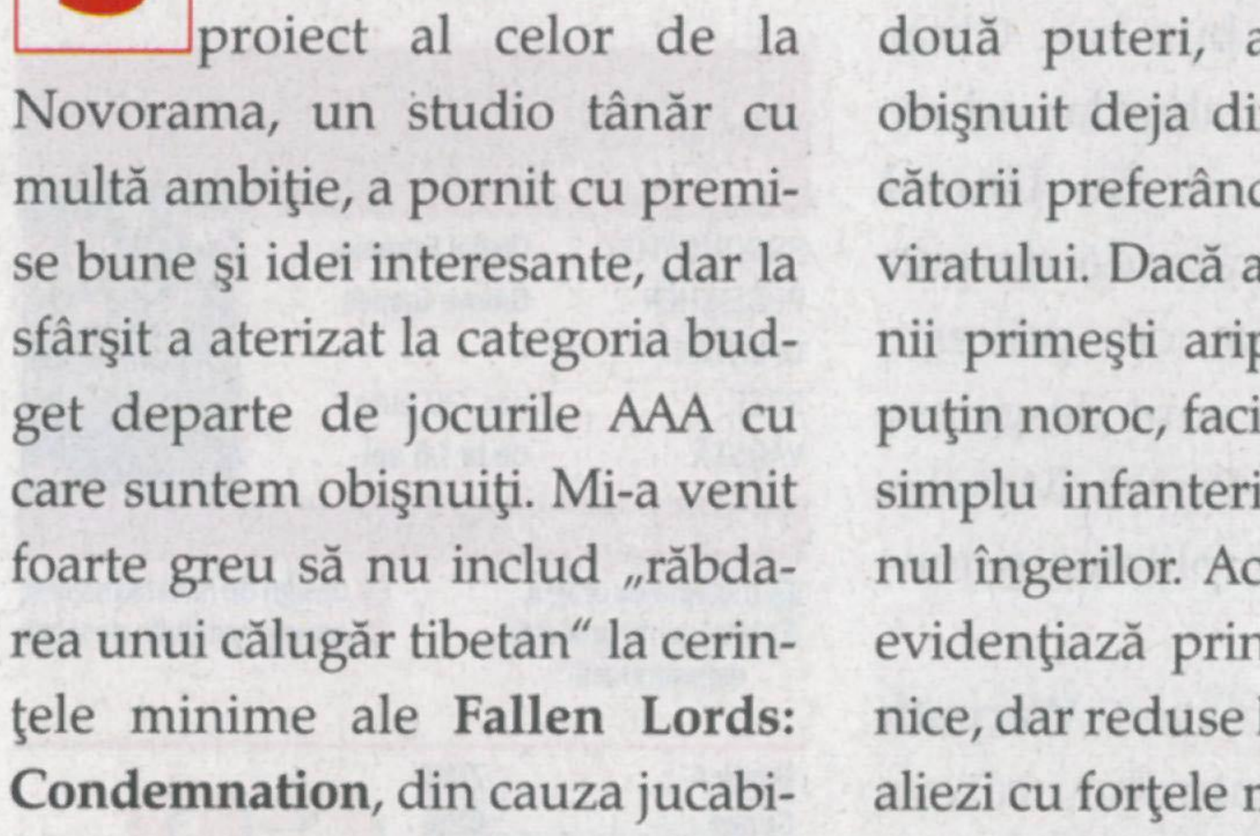
Se pare că titlul acesta i-a fost fatidic jocului. Noul proiect al celor de la Novorama, un studio tânăr cu multă ambiţie, a pornit cu premise bune şi idei interesante, dar la sfârşit a aterizat la categoria budget departe de jocurile AAA cu care suntem obişnuiţi. Mi-a venit foarte greu să nu includ „răbdarea unui călugăr tibetan" la cerinţele minime ale **Fallen Lords: Condemnation**, din cauza jucabilităţii reduse şi a numeroaselor bug-uri legate mai ales de interfaţă.

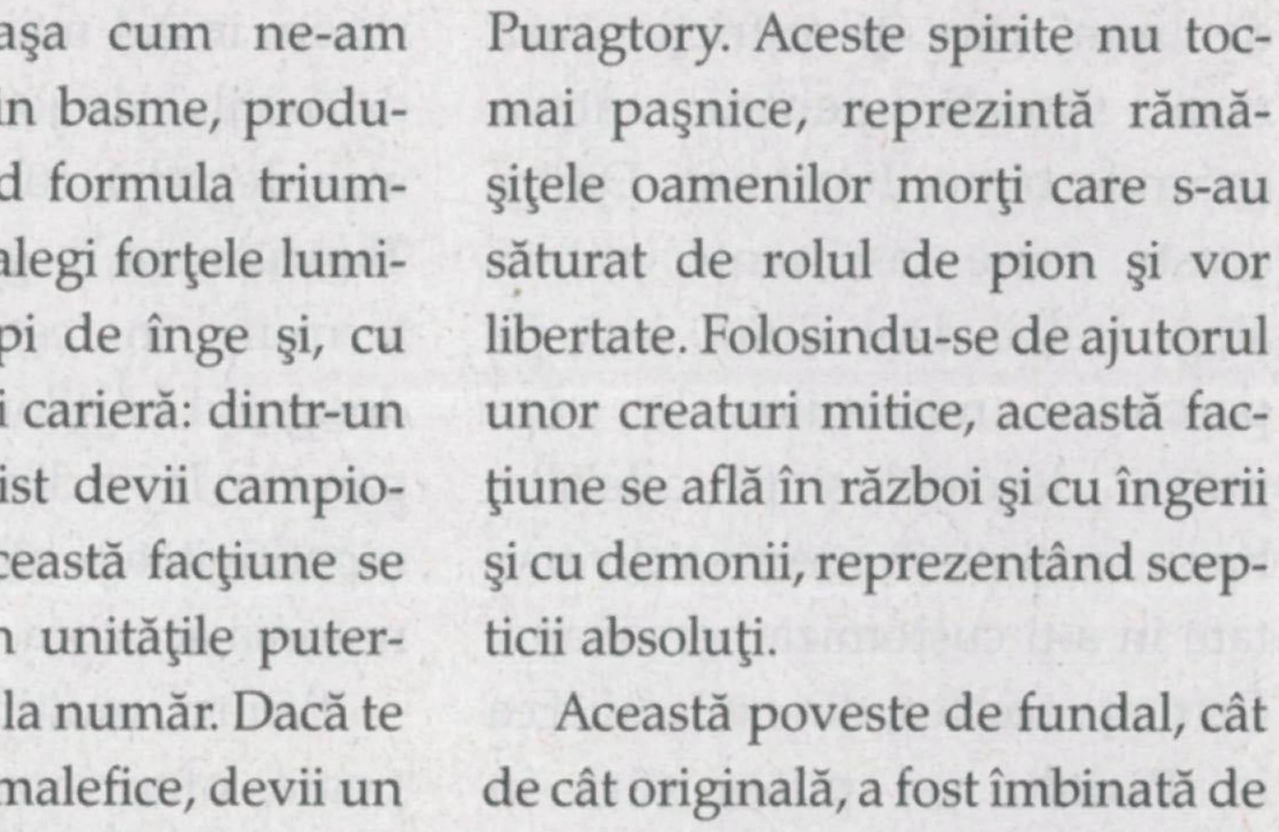
3D fighting adventure, l-au numit producătorii, eu l-aş numi un joc de acţiune 3D chinuit. Desfăşurat în lumea de dincolo (acolo unde se află ascuns şi adevărul), **Fallen Lords** te pune în mijlocul bătăliei eterne dintre bine şi rău. Balanţa acestei lumi nu este însă dominată doar de două puteri, aşa cum ne-am obişnuit deja din basme, producătorii preferând formula triumviratului. Dacă alegi forţele luminii primeşti aripi de înge şi, cu puţin noroc, faci carieră: dintr-un simplu infanterist devii campionul îngerilor. Această facţiune se evidenţiază prin unităţile puternice, dar reduse la număr. Dacă te aliezi cu forţele malefice, devii un minion al puterilor întunericului. Treci prin foc şi sabie tot ce e bun, mănânci îngeri la micul dejun şi jecmăneşti sufletele morţilor. Conducând armate largi şi maşinării de luptă puternice, scopul tău va fi să razi tot ce-ţi stă în cale. Dacă nici una dintre campaniile de marketing purtate de cele două părţi nu te-a convins, îţi rămâne să răspunzi afişului We Want You, al facţiunii Souls of Puragtory. Aceste spirite nu tocmai paşnice, reprezintă rămăşiţele oamenilor morţi care s-au săturat de rolul de pion şi vor libertate. Folosindu-se de ajutorul unor creaturi mitice, această facţiune se află în război şi cu îngerii şi cu demonii, reprezentând scepticii absoluţi.

Această poveste de fundal, cât de cât originală, a fost îmbinată de producători cu un control total aiurea şi cu o interfaţă care, pe lângă că nu e deloc practică, este invadată de numeroase bug-uri mai mult decât deranjante. Controlul atât al armelor mélée, cât şi al celor ranged este infernal, stricând şi puţina distracţie oferită de măcelărirea hoardelor de inamici. Fiecare dintre cele trei campanii, cuprinde câte zece misiuni, în centrul cărora se află eroul controlat de tine. Deşi acestea sunt diferite în funcţie de facţiunea aleasă şi evoluează în mod diferit, având propriile abilităţi, fiecare dintre ele se prezintă cu acelaşi gameplay monoton şi control înrăutăţit.

Deşi e o încercare în care se vede că producătorii au pus suflet, la urma urmei **Fallen Lords: Condemnation** este un joc condamnat la eşec cu care nu merită să-ţi pierzi timpul.

EL PATRIARCHICO
jacint@pcgames.ro





Punctaj
FALLEN LORDS...

PRODUCĂTOR	Novarama
PUBLISHER	OnGame
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 20 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

+ se dezinstalează uşor


- interfaţă oribilă
- control inuman
- cutscene-uri fără vlagă

Grafică	51%
Sunet	53%
Gameplay	49%
Atmosferă	56%

52%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,4 GHz	CPU	- 2,4 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BLADE OF DARKNESS


ACUM
ÎN CHIOȘCURILE
DIN TOATĂ ȚARA!
MALIK
NR 1
2006
LUMEA FANTASTICULUI!
PREȚ 7,90 RON
KAPELUM
Prințul din Zeiko
16
CARȚI DE JOC
TABLĂ DE JOC
14+
TU EȘTI CEL ALES!



Dungeon Siege II: Broken World

Din nou **Dungeon Siege** şi din nou expansion... Ghici unde se desfăşoară acesta? Exact, pe tărâmurile din Aranna. După ce am avut destule ocazii să ne săturăm de aceste plaiuri în **Legends of Aranna**, producătorii de la Gas Powered Games iar ne iau de mânuţă şi ne duc în Aranna, de data asta însă prin intermediul lui **Broken World**.

Expansion-ul reia povestea la un an după înfrângerea vrăjitorului malefic Valdis şi sacrificarea întregii lumi pe altarul pierderilor colaterale. **Broken World** avea potenţial şi o materie primă excelentă din care să ţească o nouă poveste puternică, dar asta l-ar fi apropiat prea mult de un RPG adevărat. Producătorii au preferat un fir epic subţirel de abia 10 ore, care nu face altceva decât să scormonească puţin suprafaţa tragediei. Noua aventură începe într-un avanpost al driadelor, un loc unde eşti privit cu ură de oamenii care încearcă să-şi adune fărâmele vieţilor distruse. Se pare însă că nu ai făcut o treabă aşa de bună, unul dintre vrăjitorii întunecaţi scăpându-ţi printre degete în timpul vânătorii lui Valdis. Acesta şi-a găsit un nou hobby, frământându-se ca să obţină premiul Nobel pentru pace: încearcă din răsputeri să-l invoce pe întunecatul lord Zaramoth care ar aduce din nou pacea, distrugând ultimele rămăşiţe ale lumii. În timp ce cureţi zonele infestate de oameni odinioară paşnici, zombificaţi în urma intervenţiei tale anterioare, descoperi greşeala din logica magicianului şi porneşti să-l opreşti (eventual să distrugi tu cu mâna ta ce-a mai rămas din lumea lui Aranna).

Pentru a-ţi duce la bun sfârşit planul ai nevoie de party-ul din jocul original. Dacă acest mic detaliu îţi lipseşte, poţi începe jocul cu şase personaje prefabricate. Fiecare dintre acestea este de level 39. Astfel s-ar putea să fie mai bine să-ţi cauţi save-urile vechi şi să începi cu veteranii deja antrenaţi. Oricum vei fi dezamăgit de obiectele noi, acestea fiind adesea mai proaste decât ce ai adunat în **DSII**. Avantajul începerii cu un party nou constă în posibilitatea de a încerca noua rasă şi cele două clase noi. Noua rasă, dwarfs, se potriveşte perfect cu lumea jocului, dar nu modifică cu nimic atmosfera jocului. În schimb cele două clase noi au un impact mai mare. Blood Assassin şi Fist of Stone sunt două clase hibride, care combină abilităţile de luptă cu cele magice, dând o aromă nouă hăckuitului deja bine cunoscut.

Producătorii au mai inclus noi donjoane, câteva quest-uri secundare, tone de obiecte noi şi au încercat să ne uimească cu cifrele. Problema nu e însă cu cantitatea, ci cu calitatea noului conţinut. Totul pare realizat în grabă, pe ici pe colo potrivit parcă cu ciocanul şi, chiar dacă scopul a fost îmbogăţirea jocului original, **Broken World** îi este inferior acestuia din aproape toate punctele de vedere.

EL PATRIARCHICO
jacint@pcgames.ro





Punctaj
DSII: BROKEN WORLD



PRODUCĂTOR	Gas Powered Games
PUBLISHER	2K Games
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ noile clase
- \+ voci reuşite
- − dunjoane montone şi mici
- − fir epic scurt
- − grafică prăfuită

Grafică	68%
Sunet	70%
Gameplay	69%
Atmosferă	56%
Multiplayer	60%

65%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
DUNGEON SIEGE II

Sonic Heroes



Există multe personaje simbol ale lumii jocurilor: Duke Nukem, Lara Croft, Max Payne. **Există însă două personaje care au avut un efect nu doar asupra cunoscătorilor: unul e un instalator italian cu probleme de greutate creat de Nintendo, celălalt e un arici extraterestru marca Sega.**





Viteza lui uimitoare şi lumea colorată în care-şi executa cascadoriile spectaculoase au făcut din **Sonic** super-vedeta consolelor Genesis de 16 biţi. Au urmat noi generaţii de console, apoi PC-urile şi în cele din urmă mass-media. Ariciul cu ale sale curse nebune de colectare a inelelor magice şi cu dorinţa de a-l învinge pe nemesisul său, dr. Eggman, a rămas însă la fel de popular. Producătorii s-au adaptat, au creat noi personaje, noi situaţii, seriale TV şi, în cele din urmă, au cucerit şi cea de-a treia dimensiune. Această ultimă schimbare a fost primită însă cu răceală de public, jocurile 3D pierzând din farmecul jocurilor originale. Luminiţa de la capătul tunelului exista însă, şi aceasta a fost **Sonic Heroes**, jocul care se întoarce la originile seriei a fost portat acum şi pe PC, spre fericirea fanilor de toate vârstele.

Legenda ariciului amendat pentru depăşirea vitezei legale

Primul mare pas pentru a recuceri gloria de odinioară a fost revizuirea design-ului de nivel. Producătorii au readus elementele care au făcut atât de distractive cursele ariciului şi au schimbat paleta de culori care însufleţeşte lumea, făcând jocul mult mai drăguţ şi mai arătos decât varianta sa de la Dreamcast. În plus, au adus o nouă dinamică în gameplay oferind posibilitatea jucătorilor de a schimba între cei trei eroi ai jocului. Fiecare dintre aceştia având un stil propriu, face necesară o abordare diferită, oferind o experienţă de joc variată. Chiar dacă atmosfera este mult mai bună decât în cazul variantei de consolă, unele probleme tehnice care persistă diminuează valoarea acestui titlu. Astfel, pentru fiecare laudă, din păcate există şi câte un minus.

Efortul lui Sonic Team trebuie însă apreciat. Jocul nu conţine un singur fir epic, ci se compune din patru poveşti care se împletesc odată cu evoluţia în joc. Fiecare dintre acestea este prezentată prin animaţii pline de culoare şi de haz, care te călăuzesc prin întâmplări şi leagă între ele nivelurile. **Sonic Heroes** pune un mare accent pe munca în echipă; deşi felul în care se compun nivelurile este cam acelaşi, provocări-





MAAAAMMMĂĂĂĂĂĂ Uite-l şi pe nenea RoboCop

le şi misiunile sunt cât se poate de diferite în funcţie de cele patru echipe de eroi.

Fiecare dintre aceste echipe diferă nu doar prin abilităţi, ci şi prin nivelul de dificultate pe care îl reprezintă. De exemplu, începătorii vor prefera echipa roz care-i include pe Amy Rose, Big the Cat şi Cream the Rabbit. Cu ei jocul este mai permisiv şi toate misiunile par ceva mai uşoare. Veteranii vor apela însă la echipa întunecată formată din Shadow, E-123 Omega şi Rouge the Bat, ei oferind un gameplay mai complex şi ceva mai dificil. Echipa lui Sonic reprezintă calea de mijloc. Această parte a jocului a fost bine gândită şi echilibrată.

Chiar dacă componenţa echipelor este diferită, regula de bază este aceeaşi: una dintre mascote reprezintă viteza, una abilitatea de a zbura şi ultima întruchipează puterea. Controlul şi interfaţa sunt realizate într-o manieră intuitivă. Ritmul alert al jocului necesită însă o perioadă de adaptare a controlului care nu este însă deloc complicat.

Spinii înfipţi în partea dorsală

Chiar dacă producătorii au reuşit să găsească o dinamică nouă şi reuşită, ei n-au putut s-o exploateze. Foarte rar apar obstacole care să necesite folosirea unui anumit personaj. În plus, în preajma fiecărui obstacol se află semne de atenţionare, dându-ţi totul mură-n gură. Provocările care necesită cooperarea erorilor îmbunătăţesc situaţia puţin, din nou însă acestea sunt cam rare. O altă problemă o reprezintă întreruperile bruşte. Când tocmai te-ai obişnuit cu viteza şi te distrezi de minune sărind de colo-colo ca o bilă de pinball, jocul se întrerupe urmând altceva. Ruperile de ritm au fost catastrofal alese. Nici problemele legate de controlul camerei nu au dispărut cu totul, acestea devenind vizibile când este încetinit ritmul jocului. În timpul bătăliilor de tip arenă acesta chiar devine insuportabil.

Grafica este aşa cum ştim toată seria: plină de culoare, deosebit de veselă şi vibrantă. Fanii seriei nu vor recunoaşte doar personajele, ci şi locurile în care se desfăşoară acţiunea. Din păcate acestea nu sunt aşa de detaliate precum ne aşteptam, dar sunt departe de a fi urâte. Efectele speciale sunt reuşite, iar animaţia personajelor este cât se poate de fluidă. Cel mai mare minus al jocului apare însă tocmai aici: framerate-ul neruşinat de mic care nu trece nici pe sistemele high end de 30 fps.

M-am temut de acest joc din cauza trecerii la 3D. Parţial, temerile mi s-au adeverit, trebuie să recunosc însă că **Sonic Heroes** este cel mai reuşit episod dintre cele 3D. Există însă încă enorm de multe lucruri ce trebuie îmbunătăţite ca noile jocuri să ajungă la calitatea vechilor 2D-uri.

EL PATRIARCHICO
jacint@pcgames.ro

Punctaj
SONIC HEROES

PRODUCĂTOR	Sonic Team
PUBLISHER	Sega Europe
OFERTANT	TNT Games
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă

PRO & CONTRA

- \+ feeling original de sonic
- \+ grafică viu colorată
- − design de nivel cu două tăişuri
- − idei bune neexploatate
- − framerate scăzut

Grafică	*78%*
Sunet	*62%*
Gameplay	*72%*
Atmosferă	*68%*
Multiplayer	*77%*

72%

NECESAR		*RECOMANDAT*	
CPU	- 800 MHz	CPU	- 1,8 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RAYMAN 3





Producător: Insomniac Games **Publisher:** Sony Computer Ent. **Gen:** FPS **Termen:** noiembrie 2006





Resistance: Fall of Man



Distrugerea omenirii? O himeră, dom'le!

Cunoscut iniţial sub numele de **I-8**, **Fall of Man** se petrece într-un prezent alternativ în care alienii au început invazia Terrei şi au subjugat ţările asiatice şi o mare parte din Europa. Unul dintre efectele invaziei virusului Chimera este acela de a-i transforma pe oameni în hibrizi avizi de carne proaspătă. Odată transformaţi, ei nu mai respectă numeroasele clauze ale Convenţiei de la Geneva şi totul este dat peste cap. Din restul lumii, nu mai rămân, desigur, decât Statele Unite şi Anglia. Păi, da, dacă eşti o ţară mică, nu ai şanse să apari nici în jocuri! În fine, SUA şi Anglia iau grava decizie să intervină în Europa în scopul anihilării cum-



plitei ameninţări. Povestea nu este dintre cele mai originale, dar producătorul Insomniac (**Ratchet & Clank**) ne-a arătat că, la nivelul gameplay-ului, stă foarte bine cu creativitatea. Locaţiile şi hărţile sunt foarte variate, acţiunea se poate petrece în junglă, în oraşe sau în diferite alte zone infestate de Chimera.

Jocul este foarte plăcut ochiului: efectele ca exploziile şi animaţiile sunt de cea mai bună calitate, la fel profunzimea vizuală şi bogăţia peisajului. În limite normale se situează calitatea texturilor (mai ales văzute din apropiere) şi complexitatea poligonală a locaţiilor şi personajelor. Ceea ce te lasă perplex este fluiditatea acţiunii, chiar în situaţiile în care descoperi zeci de aliaţi şi adversari pe ecran, care se mişcă printre explozii şi alte efecte vizuale.

Online

Dacă modul singleplayer va fi unul clasic, centrat pe confruntări la scară mare, Insomniac se va îngriji şi de multiplayer, sub toate aspectele acestuia. Jocul va suporta până la 40 jucători online. Uau, 40 jucători... Aceştia se vor putea confrunta în diferite moduri, între care *DeathMatch* şi *Node* (acestea sunt puncte de spawn care apar în diferite locuri pe hartă: cu cât controlezi mai multe, cu atât te apropii de baza adversă. Când eşti în preajma acesteia o poţi încercui şi apoi cuceri. Insomniac ne-a mai promis un sistem de clasament şi unul de recompense pentru a avea acces la noi opţiuni. Se mai întrevede o prelungire a distracţiei prin posibilitatea de download de conţinut suplimentar. În afară de acestea, jucătorii vor mai putea conduce vehicule, mai mult sau mai puţin impozante, cum este păianjenul mecanic. Acţiunea se va desfăşura la 30 fps-uri, fie că jucăm online fie offline. Online vom putea juca cu ambele rase. Fiecare dintre acestea posedă caracteristici diferite. Dacă humans pot alerga, chimerans intră într-un fel de rage cu ajutorul căreia poate face damage mare. Dar, cu cât persişti în această stare, cu atât health-ul îţi scade mai repede. Dacă humans câştigă puncte de viaţă evitând să fie răniţi, chimerans o vor face numai dacă nivelul de rage este la maxim. Cum **Resistance: Fall of Man** este unul dintre titlurile de lansare ale PS3, aşteptăm cu interes versiunea finală acestui joc care se anunţă un FPS clasic, în maniera lui **Black** sau **Call of Duty**.

DJIBRIL DOBRICĂ
cipri@pcgames.ro









Personaje

Humans

Nathan Hale este un soldat american grav rănit în timpul unei manevre, băiatu' va dobândi un comportament de sinucigaş, asumându-şi adesea toate riscurile ca să îndeplinească misiunile care-i sunt încredinţate. Odată pus pe picioare, va fi trimis în Anglia. Imediat ce ajunge la destinaţie, devine singurul soldat din contingent care nu a fost atins de virus.

Rachel Parker, fată de general, îşi va vedea visul cu ochii, înrolându-se în British Army Intelligence. Tatăl ei va muri în timpul atacului Chimera în Anglia. Bine educată din familie, fata continuă să creadă în victorie şi îşi pune toţi neuronii la bătaie ca să contrazică rapoartele pesimiştilor.

Chimerans

Hybride este forţă de luptă standard care utilizează armele de bază. Ei cară în spate nişte tuburi care conţin un gaz esenţial supravieţuirii lor.

Gray Jack este o creatură de coşmar care poate rupe un om în două.

Advanced Hybride, fiind mai inteligent decât hybride, poate folosi artileria grea.

Leaper e o creatură de dimensiuni mai mici care acţionează în grup şi al cărei obiectiv este acela de a sabota adversarul

Menial, umanoid cu alură de zombie al cărui job este să care greutăţile. Să-i laşi să se apropie de tine, înseamnă sinucidere curată!

Slip-Skull, rapid şi foarte agil, se poate deplasa pe ziduri şi poate trage proiectile.

Widowmaker poate ucide instantaneu zdrobindu-şi prada cu labele.







Forbidden Siren 2

Silent Hill a devenit unul dintre jocurile emblematice ale genului survivor-horror. **Creatorul jocului, Keiichiro Toyama, a avut însă şi alte proiecte, nu cu mult mai sănătoase, care să încerce să schimbe genul.**

Printre acestea se numără şi **Forbidden Siren**. Al doilea episod reia povestea la 29 ani după întâmplările precedente. Aceasta se leagă din nou de grupul de turişti prezenţi în episodul precedent, care se trezesc pe insula Yamijima (Insula Întunericului) în urma unui Tsunami, insulă pe care trebuie



să-şi înfrunte cele mai cumplite coşmaruri. Evenimentele episodului anterior reprezintă o amintire neplăcută, dar vie care se întoarce să ne mai bântuie o dată. La fel şi ideile originale, cu care Toyama a încercat să revoluţioneze genul. Acţiunea inventivă combinată cu puzzle-urile întortocheate şi completată de prezentarea generală şi de sentimentul de frică aproape continuu, au dat naştere unui adevărat clasic al genului. Din cauza poveştii mult prea alambicate, a controlului inuman şi a multor altor erori, primul **Forbidden Siren** a fost prea frustrant, devenind un joc de cult underground şi nu un blockbuster. Cu al doilea episod, echipa nu încearcă doar să corecteze erorile primei părţi, ci implementează noi idei revoluţionare.

Piatra filosofală a alchimiştilor jocurilor

Ambiţia şi originalitatea nu sunt însă cele mai apreciate calităţi ale unui dezvoltator de jocuri – cel puţin nu azi. Cei care încearcă să mai zguduie structurile narative clasice şi să încurce puţin linia cronologică a întâmplărilor, schiţând personaje cu caractere puternice sunt adesea răsplătiţi de feţele confuze ale jucătorilor recenţi.

Încă de la început trebuie spe-

cificat, că nu avem de-a face cu acea continuare uimitoare la care se aşteptau fanii. Văzând cât de multe minusuri ale primei părţi au fost eliminate, este greu de spus unde au greşit (din nou) producătorii. Pentru început trebuie menţionat că jocul este mult mai explicit, indicaţiile pentru fiecare nivel fiind deja mult mai clare. Sistemul de hints îţi dozează excelent sfaturile, făcând să dispară frustrarea resimţită în prima parte. În sfârşit avem şi sistem de check point-uri care ne uşurează considerabil viaţa. Şi balanţa s-a mai înclinat puţin spre jucător, câteva personaje putând să lupte cu monştri, nu doar să alerge disperate pentru viaţa lor. Există chiar mai multe misiuni care încep cu personajele deja înarmate, fără să mai trebuiască să te fereşti de tot ce mişcă prin jur. Sau, cel puţin, nu tot timpul. Astfel, nivelurile sunt mult mai accesibile şi mai puţin frustrante.

O noutate este şi modul *Easy* care-ţi permite să încasezi ceva mai multe lovituri. Acest mod este destinat celor care vor să savureze partea de adventure şi rezolvarea puzzle-urilor. Astfel dispare o mare parte din tensiune, atmosfera jocului transformându-se radical. Există şi un mod *Hard*, dar numai dacă dispui de o salvare din episodul precedent. Pe acesta îl recomand numai celor cu adevărat masochişti. Ideea de bază rămâne puterea alegerii, Toyama lăsând această „armă" în mâinile jucătorilor. Acest lucru se poate vedea şi când vine vorba de abilităţile speciale ale personajelor.

Nodul gordian în stil asiatic...

Cel mai mare minus cred că trebuie remarcat tot la capitolul level design. Majoritatea misiunilor, chiar dacă au un gust diferit, îţi dau o impresie de rutină şi, de asemenea, sunt prea scurte. Puzzle-urile nu mai sunt deloc originale, dimpotrivă, mai degrabă elementare. În majoritatea nivelurilor nu trebuie decât să culegi un obiect dintr-un loc şi să



ajungi cu el într-alt loc. Cu foarte puţine excepţii totul se reduce la a ajunge din punctul A în punctul C, trecând prin B, pentru ca pe urmă să treci cât mai repede la o altă misiune situată altundeva pe insulă. Înţelegerea a ceea ce trebuie să faci, a logicii producătorilor, durează ore îndelungate, iar îndeplinirea misiunii durează câteva minute. Cea mai neplăcută parte este felul în care povestea este fragmentată, de unde reiese şi eşecul producătorilor de a reuşi să o închege şi să o expună. Arcurile temporale sunt atât de răsturnate, iar caracterele se intersectează atât de mult, încât e aproape imposibil de ţinut pasul cu povestea. Nu ajută nici cut-scene-urile izolate care adesea nu au nici o legătură cu întâmplările.

Din punct de vedere tehnic, avem de-a face cu acelaşi engine grafic care se prezintă cu efecte îmbunătăţite de iluminare. Unele părţi ale jocului, precum filmele intermediare, sunt realizate cu stil şi arată bine, în timp ce animaţiile din timpul jocului nu sunt deloc convingătoare. Controlul personajului şi al camerei au rămas la fel de stângace precum în partea anterioară. Noua perspectivă first-person pare interesantă, dar

Punctaj
FORBIDDEN SIREN 2



PRODUCĂTOR	Sony Comp. Ent.
PUBLISHER	Sony C.E. Europe
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 190 RON
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

- \+ introducerea de check-point-uri
- \+ atmosferă vizuală specială
- − povestea este dificilă de urmărit
- − probleme cu camera

Grafică	*73%*
Sunet	*74%*
Gameplay	*67%*
Atmosferă	*68%*

71%

SISTEM: ***PAL***

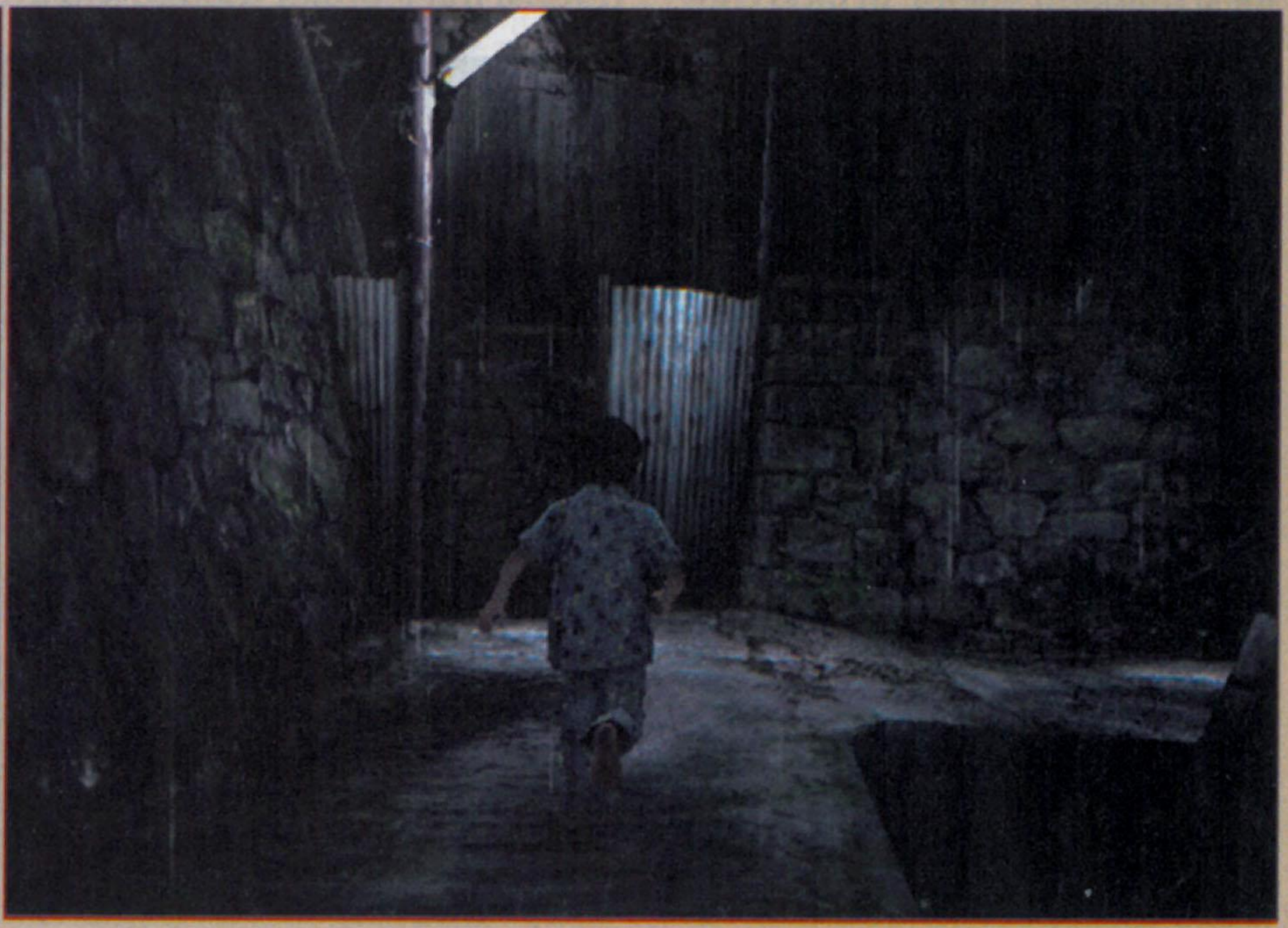
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SILENT HILL, RESIDENT EVIL

greutatea folosirii ei o face inutilă. Tehnic, jocul se mai „bucură" şi de alte mici bug-uri ca hipersensibilitatea perspectivei de ochire, lipsa constantă de muniţie (oponenţii au parcă monopol) şi oboseala prea rapidă a personajelor în urma unui sprint scurt. Partea acustică este însă mult mai îngrijită. Vocile actorilor de data aceasta sunt mai puţin hilare, iar folosirea unui întreg repertoar de sunete sinistre şi efecte speciale, fac atmosfera şi mai înspăimântătoare.

Chiar dacă testul are un ton mai acid, **Forbidden Siren 2** este o piesă obligatorie pentru fanii genului. Păcat că jocul a căzut pradă propriilor ambiţii, pierzându-se în păienjenişul ideilor bune, prost implementate.

EL PATRIARCHICO
jacint@pcgames.ro





Clişee în jocuri



Actul 1

Lumea e distrusă... din nou

Să recunoaştem! Cu puţine (aş adăuga, foarte puţine) excepţii, fiecare joc cunoscut omenirii începe cu tribul / satul / lumea zânelor din poveşti sau cu multiversul cuiva ameninţat de ideea altcuiva de răutate pură (râsul ameninţător şi coarnele roşii vândute separat). Desigur, ceva trebuie făcut ca să păstrăm ce a mai rămas din lume: să împiedicăm uciderea bărbaţilor, abuzul femeilor şi prădatul satelor în mod constant – facturile de gaz şi electricitate nu sunt incluse. Iar asta ne aduce la:



Actul 2

Formaţi 555-HERO

Există întotdeauna un erou, nu-i aşa? Cu o inimă atât de bună, atât de pură, încât ar putea scoate flori din piatră seacă. Şi cum ar putea el, eroul, să stea deoparte şi să fie martor la asemenea răutăţi? Nu! El trebuie să acţioneze fie la cererea înţeleptului tribului sau a altui tip important pe care nu vom mai avea ocazia să-l vedem (excepţie făcând dacă trădează pe cineva – de obicei „poporul"). Eroul pare să fie mereu dispus să lase în urmă casă, masă şi orice brumă de confort pe care ţi-l oferă civilizaţia pentru nişte concepte stranii cum este „onoarea" sau „gloria". Cred că minimul pe care îl putem face pentru sărmanul om e să nu îl lăsăm să moară singur şi astfel ajungem la:

Actul 3

Gaşca

Sau oamenii care par să nu aibă nici o altă ocupaţie de moment decât să-şi pună pielea în saramură împreună cu tine. Mă întreb dacă personaje gen half-elves, dwarves sau cranii zburătoare s-au gândit vreodată să îşi ia o slujbă de la 9 la 5 la „Ye Olde Starbucks&Ale" din localitate? Cu siguranţă se câştigă mai bine şi, în plus, eşti jefuit doar din când în când, de fiecare dată când ajungi la o răscruce de drumuri de ţară. În vreme ce unii vor fi de acord să ţi se alăture pentru vreun scop nobil sau pentru vreunul mai lugubru (să zicem răzbunarea morţii vărului de gradul 3 din partea mamei), alţii vor avea îndrăzneala să-ţi ceară bani sau să faci ceva quest absurd. Mă rog, cel puţin în unele cazuri ajungi să te întreţii vârtos cu nişte doamne cu „afecţiune negociabilă".*

Actul 4

Un om, o armă, 10.000 adversari

Ideea este clasică pentru FPS-uri. Practic tu joci rolul unui recrut/space cadet/liber profesionist-cu-o-navă cu un nume fie atât de ciudat încât nimeni nu şi-l va aminti, fie atât de plictisitor





încât, desigur, nimeni nu şi-l va aminti. Şi ghiciţi cine este ales să scape universul de tot gunoiul spaţial, să cureţe bazele marţiene de extratereştri cleioşi sau să debarce în Normandia şi de unul singur să anihileze orice formă de rezistenţă ca să câştige războiul? Ridică-te, soldatule, vorbesc cu TINE! Acum, ia Magnum-ul ăsta şi o magazie de muniţie şi începe să cureţi baza militară din apropiere de toţi acei uber soldaţi enervanţi. Liber!

Actul 5

Cineva să cheme lăcătuşul

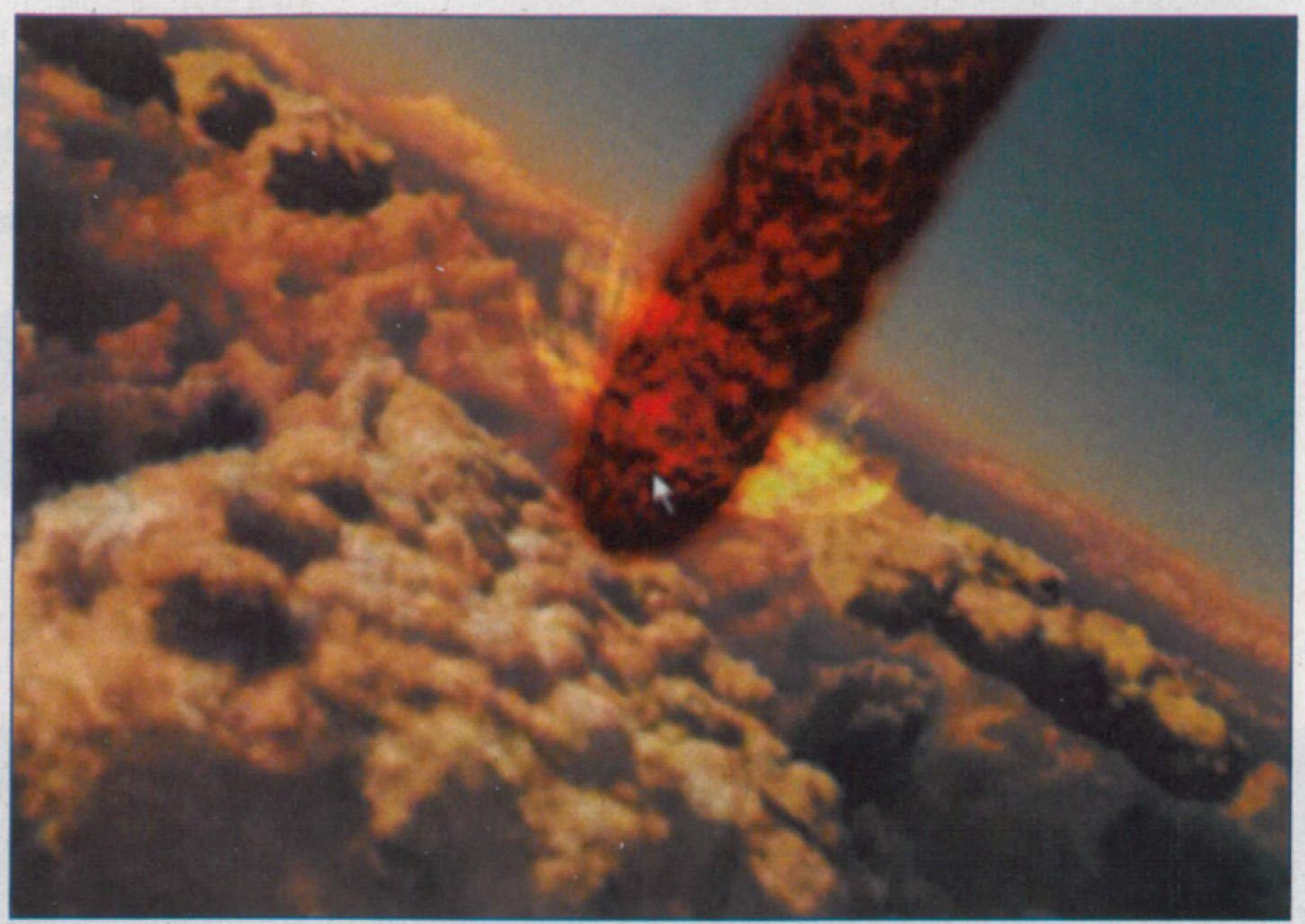
Clişeul uşii închise este atât de uriaş încât nu mai aparţine doar unui singur gen. Este practic peste tot. Nu contează dacă ai o vrajă care să topească munţii (sau un banal scroll de teleportare) ori echivalentul în arme al arsenalului nuclear din vreo ţară mai mult sau mai puţin orientală. Nu contează că ai putea să o dărâmi doar suflând asupra ei sau că ai putea folosi o simplă agrafă pe post de lockpick. Uşa rămâne închisă până te hotărăşti să îţi duci personajul leneş în cealaltă parte a templului blestemat (varii monştri incluşi), să găseşti cheia roz şi să te întorci cu ea (şi ultimele tale 3 HP) la punctul de origine. Deschide, păşeşte de cealaltă parte şi... să nu strigi când vei vedea uşa portocalie aşteptând răbdătoare să fie deschisă.



Actul 6

Factorul X

Ca la razele X. Aidoma capacităţii de vedere cu raze X pe care adversarii tăi par să o posede. Pur şi simplu nu există o altă explicaţie pentru următoarea situaţie: personajul tău e poziţionat cu grijă în spatele celui mai mare bolovan din zonă, inteligent camuflat în ierburile înalte stil savană din jur, părând a fi doar o mică pată ascunsă în pădurea tropicală. Radarul e pornit şi îţi spune că nu e nimeni în jur. Şi apoi, taman când îţi scoţi nasul afară ca să estimezi mai bine distanţa pe care o ai de străbătut până la următorul adăpost temporar: BANG! –150 HP. Şi toate astea graţie lunetistului... din turn... de la 3 km distanţă... în mijlocul pădurii tropicale. **



Actul 7

Să fie muniţie

Eşti prins în lupta asta ce pare să dureze o eternitate. Ai reuşit să omori 5 dintre ei, dar au mai rămas 2. Estimezi că la muniţia care ţi-a rămas îţi poţi permite să ratezi de 2 ori. De asemenea, crezi că acelaşi lucru e valabil şi pentru ei. Aşa că, plin de naivitate, reîncepi lupta. Un glonţ merge direct spre perete, în vreme ce următorul face cunoştinţă cu tavanul. În acelaşi timp, ei reuşesc să golească 50 cartuşe. Confuz, slobozeşti un strigăt de luptă şi te arunci asupra lor sperând ca acest gest disperat să facă diferenţa. Mori...

Un fapt bine cunoscut: adversarul are întotdeauna muniţie nelimitată!

Actul 8

Dragostea adevărată

De asemenea, un clasic. Fie că este o creatură pufoasă mai mult sau mai puţin humanoidă, un cadet spaţial sau regina tărâmului, eroul nostru pare să găsească întotdeauna dragostea adevărată. Ba mai mult de atât, poate să aleagă. Nu îţi place succubus-ul. Nici o problemă, poţi conta întotdeauna pe domniţa elf. S-ar putea chiar să ajungă într-o cat fight pentru tine.

Notă: În contrast cu această situaţie, eroina sfârşeşte întotdeauna cu cel mai patetic, nerod, personaj tip Myron*** din joc, care, din păcate, nu este Bill Gates. Aşaţi trebuie! Cine te-a pus să joci cu un personaj feminin?

DIANA



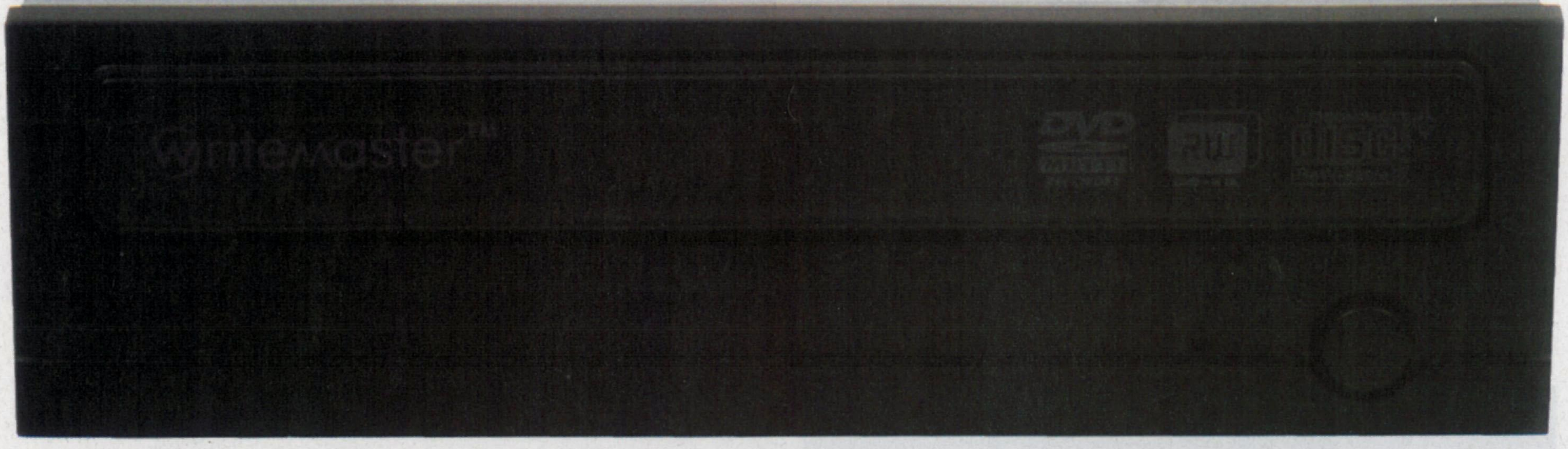
* a) Citiţi Pratchett

b) Referire la Fall from Grace, personaj din **Planescape Torment**, pe care îl găseai în versiunea PT a Red Light District. Pentru a o putea avea pe stimabila doamnă în party era nevoie să vorbeşti cu toate ocupantele „instituţiei". Însă, fiind în număr mare, una mai mereu reuşea să scape.

** **Chrome**

*** Un Myron = Clasicul nerd. Ochelari, acnee scăpată complet de sub control, cămaşă albă, 10 pixuri în buzunarul acesteia, precum şi un apetit nesănătos pentru ştiinţă manifestat sub forma creării celui mai periculos drog cunoscut omenirii. Pentru o întâlnire cu acesta încercaţi **Fallout 2**.

Inscripţionare de DVD-uri cu 18x



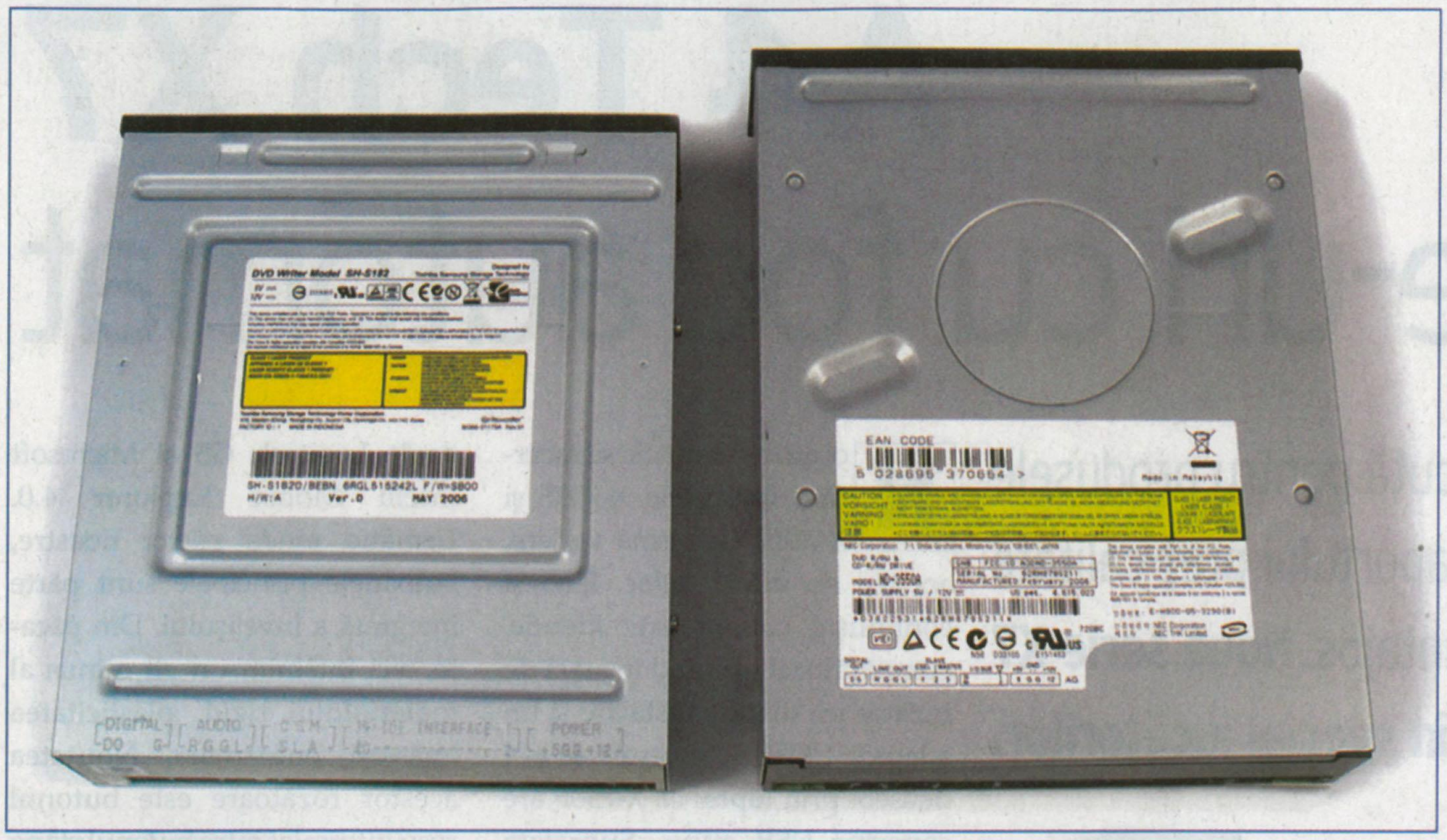
În domeniul drive-urilor optice există o concurenţă perpetuă, ca de altfel în restul ramurilor industriei hardware. În cazul inscriptoarelor de DVD, recordul a fost reprezentat de ceva timp de viteza de 16x.

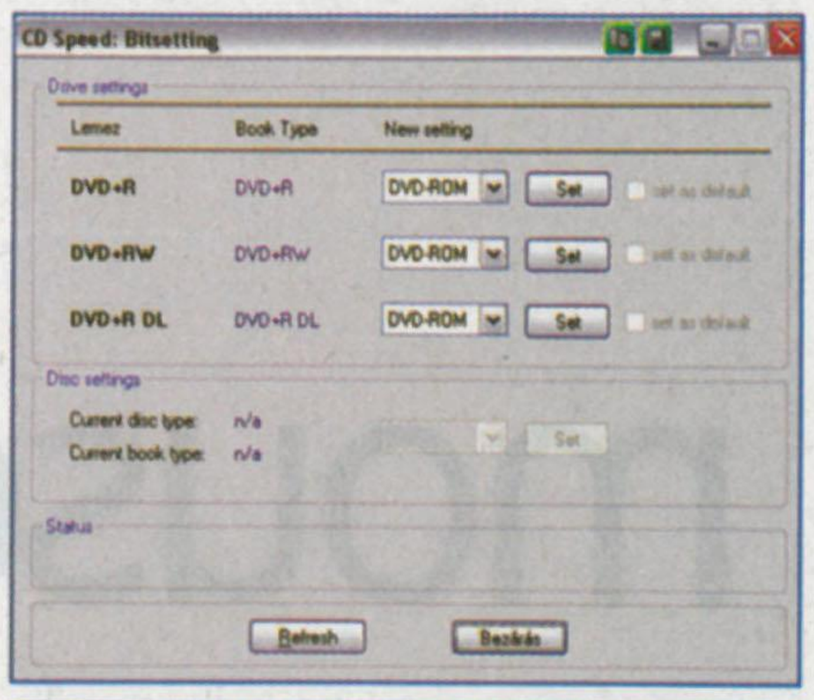
Aceasta a fost însă o viteză idealizată, majoritatea drive-urilor folosind o viteză medie de 12x, inscripţionând un DVD în circa 6 minute. Acum însă, Samsung şi-a prezentat noul DVD writter de 18x. Din păcate, încă nu există discuri care să poată fi inscripţionate oficial cu 18x. Cele mai bune media optice, de la cei mai renumiţi producători, sunt certificate la 16x. Am presupus însă că noul SH-S182D va putea scrie discurile de 16x mai repede (având o viteză de inscripţionare medie mai mare de 12x). Pentru teste am folosit discuri Verbatim de 16x, pentru care unitatea a oferit deja viteza de inscripţionare de 18x.

Aspectul vizual al noii unităţi nu diferă cu absolut nimic de celelalte. Panoul frontal de culoare închisă cu litere de culoare deschise se bucură de design-ul obişnuit al firmei Samsung. În afară de inscripţii, pe acest panou au fost amplasate un buton şi un LED. Design-ul simplu şi lipsit de surprize a continuat şi în partea din spate a produsului. Varianta testată de noi a avut conector IDE, dar pentru plăcile de bază moderne deja există varianta şi cu conector SATA. Dimensiunile lui SH-S182D sunt surprinzător de reduse. Lungimea de doar 170 mm îl face ideal pentru orice carcasă – mică sau mare – fără a exista pericolul lovirii de RAM. Privind abţibildul de pe unitate, putem observa că noua unitate Samsung este omnivoră, descurcându-se în afară de formatele











DIMENSIUNILE REDUSE ale drive-ului, îl fac ideal pentru orice carcasă

obişnuite şi cu DVD-RAM. Buffer-ul de 2 MB a fost pus în mişcare de firmware-ul de la începutul lunii iulie, deja integrat în unitate.

Aruncând o privire asupra statisticilor, putem observa că Samsung SH-S182D scrie mult mai repede media DVD-R şi DVD+R, decât le citeşte. Pe lângă capacitatea de a scrie cu 18x formatele obişnuite, noua unitate scrie cu o viteză fulgerătoare şi discurile DVD-RAM: cu 12x. Din păcate, nici astfel de discuri nu sunt disponibile la ora actuală. Deocamdată nu este suportată nici una din noile tehnologii de gravare, dar, potrivit unor zvonuri, în curând va apărea şi versiunea LightScribe.

În timpul testelor ne-a interesat cel mai mult calitatea discurilor inscripţionate. Ca rezultatele să poată fi interpretate mai uşor, le-am încadrat în tabelul de mai jos. Ca instrumente, am apelat la Nero CD-DVD Speed 4.04 şi la PlexTools Professional 2.25. Discurile inscripţionate cu unitatea Samsung au putut fi citite şi cu un Plextor PX-716A. Inscriptorul Samsung a fost deosebit de rapid chiar şi la 16x, terminând procesul cu puţin peste şase minute. Durata inscripţionării cu 18x a fost şi mai scurtă: puţin peste cinci minute. Conform măsurătorilor, inscripţionarea cu 18x este aproximativ cu 13% mai rapidă decât cea de 16x, având o viteză medie de 13,45x. În situaţia optimă a fost nevoie de ceva mai puţin de şapte minute pentru a citi discurile inscripţionate. Plextor-ul folosit pentru verificare a citit însă cam greu discurile „prăjite" de Samsung, astfel le-am încercat şi cu un NEC ND-3540, acolo apărând deja mai puţine probleme. Am testat şi nişte discuri Philips DVD-R 16x: calitatea inscripţionării a fost aceeaşi, doar că unitatea nu ne-a mai oferit posibilitatea de 18x. Cele mai mari probleme l-am avut cu materia primă de la Ritek, unitatea încăpăţânându-se să le recunoască ca discuri de 4x. Astfel, nu am putut scrie discurile Traxdata la viteza lor maximă de 8x. De asemenea, calitatea acestor discuri a lăsat de dorit. În cazul standardului +R, discurile inscripţionate cu unitatea Samsung au fost citite mult mai uşor. Cea mai bună calitate s-a obţinut din nou cu discurile Verbatim, dar nu cu 18x, ci cu 16x. În cazul acestui standard şi discurile Traxdata au dat un rezultat mult mai bun. În cazul discurilor dual-layer au apărut numeroase probleme de calitate, până şi în cazul costisitoarelor discuri Philips. În cazul CD-urilor, cel mai bine au ieşit cele reinscriptibile, dar şi acestea au avut o calitate bună per ansamblu.

Noul inscriptor este un pas imens faţă de 182-ul precedent. Firmware-ul proaspăt şi arhitectura îmbunătăţită şi-au făcut efectul. La rezultatele foarte bune a contribuit însă şi calitatea deosebită a discurilor Verbatim.

Denumirea produsului	Samsung SH-S182D
Scriere/citire DVD+R	18x/12x
Scriere/citire DVD+RW	8x/8x
Scriere/citire DVD+R DL	8x/8x
Scriere/citire DVD-R	18x/12x
Scriere/citire DVD-RW	6x/8x
Scriere/citire DVD-R DL	8x/8x
Scriere/citire CD-R	48x/40x
Scriere/citire CD-RW	32x/40x
Scriere/citire DVD-RAM	12x/12x
Citire DVD-ROM	16x
Conector	Parallel ATA
Dimensiuni	170 x 148 x 42 mm
Greutate	0,75 kg
Cel mai nou firmware	SB02 (2006.07.03.)
Marimea buffer-ului	2 MB
Bittseting	prezent
Pagina de web	www.samsung.com

Samsung SH-S182D a inscripţionat discurile Verbatim de 16x cu o calitate încă neîntâlnită în laboratorul nostru. Cei care nu sunt deranjaţi de viteza de citire mai lentă şi caută un drive silenţios vor fi mulţumiţi de noul Samsung. Un sfat bun: folosiţi discuri Verbatim!

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro

Tipul discului	Traxdata DVD+R 8x	Philips DVD+R 16x	Verbatim DVD+R 16x	Verbatim DVD+R 16x	Verbatim DVD+R 16x
MID	RITEK R03 (002)	INFOME R30 (000)	MCC 004 (000)	MCC 004 (000)	MCC 004 (000)
Viteza de inscripţionare	8x	16x	8x	16x	18x
Modul de inscripţionare	CLV	CAV	P-CAV	CAV	CAV
Durata procesului de inscripţionare	8:23	6:34	8:30	6:12	5:38
Timpii de citire	6:35	6:36	6:34	6:34	6:34
Timpii de citire cu Plextor PX-716A	9:39	10:46	6:36	6:36	8:37

Tipul discului	Traxdata DVD-R 8x	Philips DVD-R 16x	Verbatim DVD-R 16x	Verbatim DVD-R 16x	Verbatim DVD-R 16x
MID	RITEK G05	CMC MAG.AM3	MCC 03RG20	MCC 03RG20	MCC 03RG20
Viteza de inscripţionare	4x	16x	8x	16x	18x
Modul de inscripţionare	CLV	CAV	P-CAV	CAV	CAV
Durata procesului de inscripţionare	15:00	6:06	8:22	6:01	5:16
Timpii de citire	6:34	6:36	6:34	6:36	6:34
Timpii de citire cu Plextor PX-716A	6:37	26:21	24:16	26:21	7:57

A4 Tech X7 mouse-uri cu foc automat

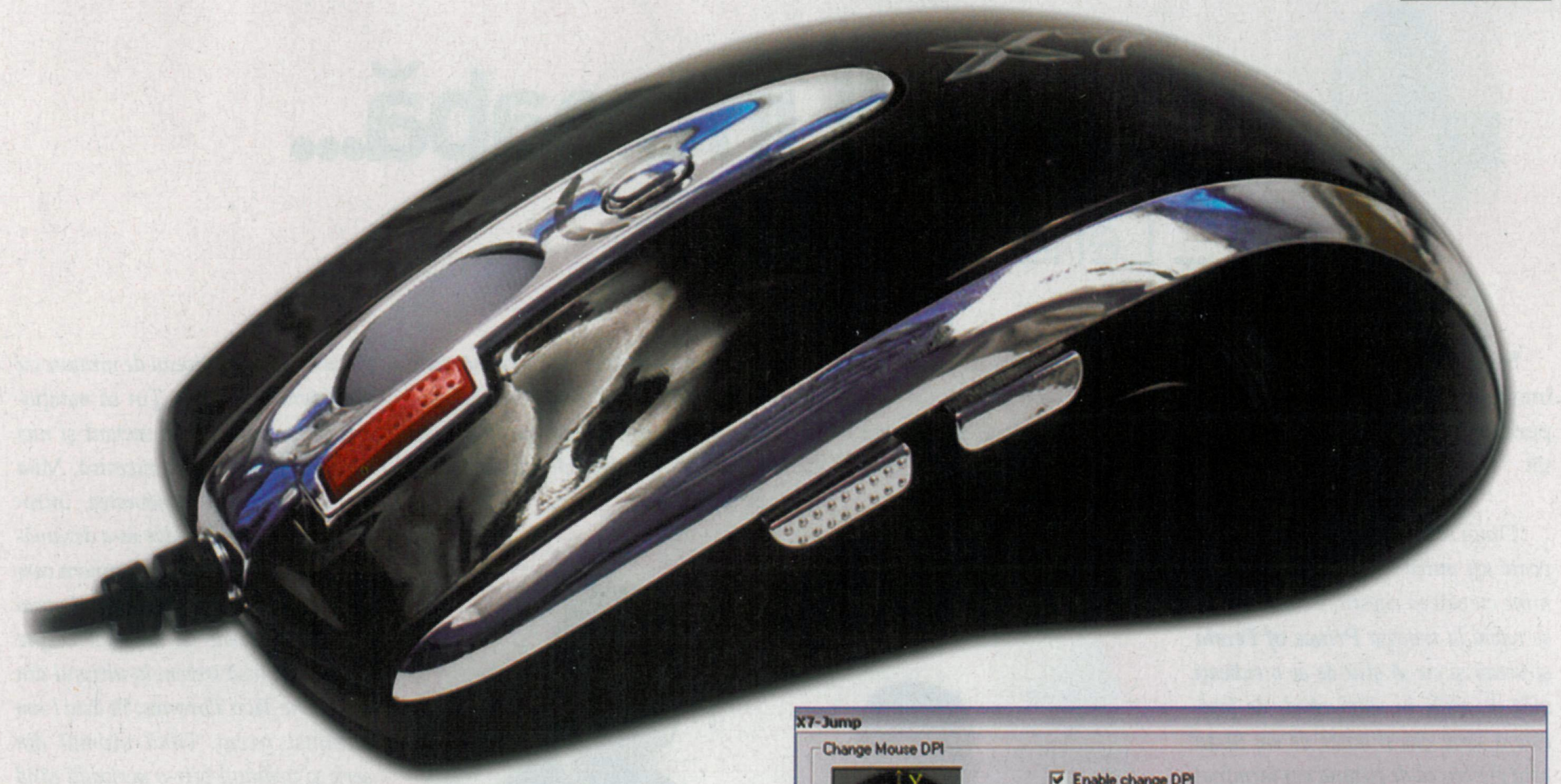
A4 Tech este cunoscută pentru produsele sale datorită raportului preţ-calitate deosebit de avantajos. Noua serie X7 se adresează în special jucătorilor.



Noi am avut ocazia să încercăm variantele X-750F şi X-718F. La prima vedere, acestea nu diferă deloc. Până şi conţinutul cutiilor este identic, cumpărătorul primind în afară de rozător un disc de instalare şi un adaptor USB/PS2. Acestea se pot deosebi prin faptul că X-750F are conector USB auriu. Suprafaţa ambelor mouse-uri este lucioasă, decorată cu inserţii de plastic cu efect de crom. Combinaţia de negru şi argintiu oferă un aspect elegant, indiferent dacă este privit din faţă sau din spate. Suprafaţa lucioasă are însă şi două mari dezavantaje. În primul rând se observă şi cea mai mică murdărie; în al doilea rând, deşi forma se potriveşte în palmă, materialul rigid provoacă transpiraţia acesteia.

Privind forma noilor X-7, putem observa că aceştia sunt mai plaţi decât „şobolanii" Logitech din seria G sau cei de la Microsoft. Mouse-urile noi de la A4 Tech sunt cu vreo doi centimetri mai scurte, mai înguste şi cu vreo jumătate de centimetru mai plate decât Logitech G5 şi Microsoft Intelli Mouse Explorer 4.0. Urmând moda zilelor noastre, butoanele principale sunt parte integrată a învelişului. Din păcate, aici întâlnim un alt minus al materialului rigid: plasticitatea apăsării butoanelor. Noutatea acestor rozătoare este butonul roşu intercalat între butonul stâng şi rotiţa de scroll. Cu ajutorul acestuia se poate efectua un clic triplu. Conform declaraţiei producătorului, folosind butonul respectiv este mai uşoară folosirea unor rafale scurte, acestea devenind şi mai precise. Suprafaţa acestui buton este aspră, în poziţie normală putând fi operată doar de degetul indicator. Butonul din spatele rotiţei de scroll operează rezoluţiile la care poate funcţiona mouse-ul. Spre deosebire de G5, avem aici un singur buton, iar valorile pot fi doar urcate. Ca să nu te pierzi, culorile rotiţei se schimbă în funcţie de rezoluţie: la 600 dpi nu este deloc iluminat, la 800 dpi ne întâmpină culoarea verde, la 1200 dpi culoarea galbe-





nă, iar la 1600 dpi culoarea roşie. Deoarece LED-ul responsabil de aceste schimbări nu cunoaşte mai multe culori, la 2000 dpi alternează lumina galbenă cu cea roşie. X-750F poate să funcţioneze şi în 2500 dpi, în această situaţie fiind alternate culoarea verde cu cea roşie. Pe partea laterală a rozătorului găsim încă două butoane. Pentru ca acestea să poată fi mai uşor diferenţiate, ele dispun de suprafeţe diferite. Învârtind cele două mouse-uri am făcut cea mai mare descoperire. Modelul X-750F este echipat cu senzor laser, acesta fiind şi cauza suportului unei rezoluţii mai mari. Datorită picioruşelor suplimentare X-718F a alunecat însă mai uşor pe pad-urile din material textil şi pe cele din sticlă.

Instalarea decurge deosebit de uşor, la fel şi configurarea. Folosind meniul botezat X7-Jump puteţi personaliza funcţiile tuturor butoanelor. Ba mai mult, puteţi configura separat rezoluţia orizontală şi cea verticală.

Prima dată am testat funcţionarea noului buton roşu. Unde se putea, acesta s-a dovedit a fi deosebit de util pentru selectarea unor teste mai lungi sau paragrafe întregi. Adevăratul test a fost însă reprezentat de jocuri. Acest



buton acţionează de fapt un script care echivalează cu apăsarea imediată şi consecutivă a butonului stânga de trei ori. Unde altundeva am fi putut testa mai bine această inovaţie decât în **Counter-Strike**? Am căutat un perete şi am tras o rafală cu butonul roşu, apoi trei rafale consecutive cu butonul stâng. Am încercat apoi de la diverse distanţe şi din poziţia de ghemuit. Rezultatul testului a fost dezamăgitor: butonul roşu nu a obţinut rezultate mai bune decât apăsarea de trei ori a butonului stâng. În rest mouse-urile s-au comportat foarte bine, neexistând o diferenţă între X-718F şi X-750F. Din păcate, şi după o partidă mai scurtă, palmele ne-au transpirat pe aceşti rozători dibaci.

La noi abia au apărut aceste mouse-uri şi încă nu au avut timp să se răspândească, dar ne aşteptăm la un preţ cuprins între 90 şi 110 RON. Butonul roşu considerat atât de inovator, nu prea are utilitate practică în jocuri, neoferind nici un avantaj. Materialul din care au fost confecţionate nu e tocmai alegerea cea mai inspirată (mai degrabă transpirată). Un alt minus este şi faptul că rotiţa nu poate fi mişcată şi lateral. Programul are un grad de personalizare deosebit, deşi controlul meniurilor nu este tocmai cel mai uşor. Performanţa celor două rozătoare a fost destul de bună, ele fiind de încredere. Pentru mai multe detalii vizitaţi www.a4tech.com.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro





Cititorii întreabă...

... Lena le răspunde!

Sugestie: iubite cititorule, înarmează-te cu alune şi bere, pentru că lungă lectură te aşteaptă!

*Dragi redactori PC Games 4 Fun, poate aţi putea să mă lămuriţi şi pe mine cu câteva chestii. Primul punct se referă la trilogia **Prince of Persia** şi vreau şi eu să ştiu de ce o ridicaţi atât de mult în slăvi când, de fapt, este o serie vai şi amar de ea. Spun asta pentru că de curând am terminat şi eu ultima parte a jocului, şi anume **The Two Thrones** şi am fost cu totul şi cu totul revoltat de banii pe care multe din companiile care se ocupă cu producţia de joace ni-i smulg din buzunare. Cumpăr şi citesc lună de lună revista voastră pentru că îmi place conţinutul ei şi pentru că sunt curios ce jocuri şi ce componente au mai apărut. Aşa am citit articolele despre **Warrior Within** şi **The Two Thrones**, în care băteaţi apa-n piuă: ziceaţi că **Sands of Time** a fost cel mai tare din serie şi că **TTT** s-ar apropia de primul **PoP** din cauza decorurilor mai puţin sumbre ca cele din jocul precedent, **WW**. Vreau să spun că în afară de story-ul captivant al jocului, al întregii serii, jocul respectiv este slab. M-am apucat de seria **PoP** relativ târziu pentru că nu aveam placa video necesară (aveam un GeForce 4 care nu-mi permitea prea mult din cauza pixel shader 1.1.). Şi uite că apar **WW** şi **TTT** şi tot citesc prin revista voastră, şi prin altele de specialitate, cum le drege jocul ăsta. Mi-am zis, acu' că tot am sistem performant, ia să mă apuc şi eu de joacele astea! Cum auzisem de la voi că are story cool şi mie astea cu story chiar îmi plac... dă-i şi joacă-le! M-am apucat de **SoT** şi am fost puţin surprins de grafica lui, care este cam prea veche pentru perioada asta. Eh, zic, hai treacă de la mine, că nu e vina jocului sau a programatorilor că mă apuc de joace când le-a trecut vremea!*

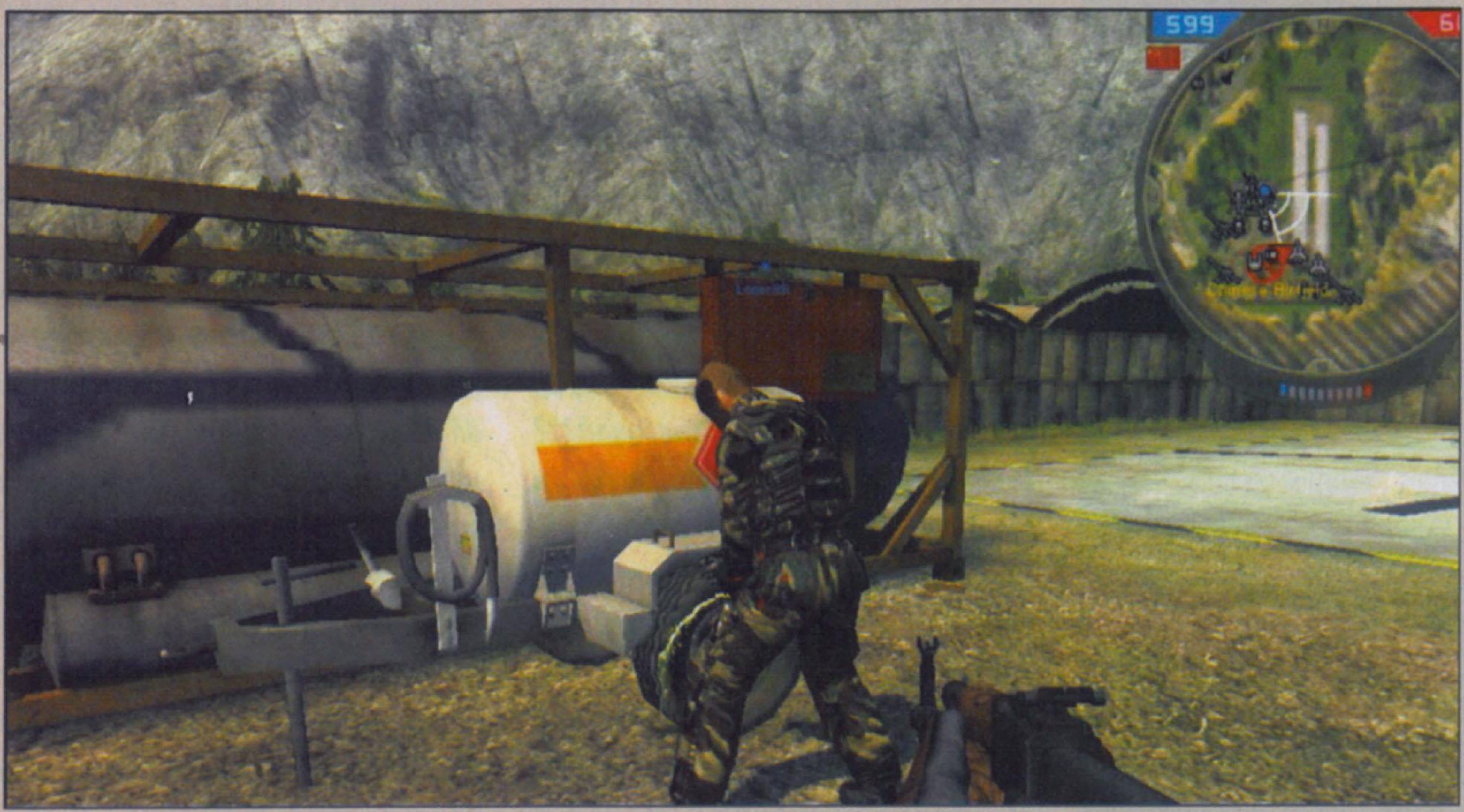
*Până la urmă l-am jucat şi l-am terminat. În afară de cutscene-uri, care mă mai delectau puţin, jocul mi s-a părut plictisitor, repetitiv. A, da, era să uit: mi-au mai plăcut acrobaţiile, dar şi astea până la un anumit punct, pentru că devin prea stresante. Şi nici controlul eroului nu mi s-a părut chiar excelent, ceea ce era însă normal fiind vorba despre o portare de pe consolă. În rest mi-a plăcut la **PoP: SoT** ideea în sine. Bun!*



*Instalez **PoP WW** şi mă apuc să joc. Nu prea am avut multe de obiectat. Ce să zic, atmosfera aia bacoviană chiar mi-a plăcut, având în vedere ce s-a întâmplat în primul joc şi cum prinţul mai crescuse şi era marcat cu cicatricele războiului, atât la propriu cât şi la figurat. Nu sunt rocker, dar muzica se potrivea perfect cu atmosfera şi cu luptele. Deci, încă o bulină albă; la grafică nu am avut nimic de obiectat, chiar mi-a încântat ochii. A fost tare de tot, ţinând cont şi de grafica primului joc din serie. Acu' despre combat: am observat că nu prea v-a plăcut gore-ul destul de mult din joc şi nici schemele sângeroase executate pentru liniştirea adversarilor. Eu nu pot spune decât că mi-au plăcut şi că se potriveau de minune cu atmosfera şi muzica. Ţin să menţionez că nu sunt vreun sectant şi nici nu îmi place violenţa excesivă. Mi-a plăcut de asemenea povestea, introducerea lui Dahaka, dar m-a dezamăgit controlul prinţului şi camera care îţi sărea în nu ştiu ce colţ când aveai mai mare nevoie de ea. Atât despre **WW**! Acum să trecem la ultimul din serie, **The Two Thrones**. Pe ăsta l-am terminat recent. Fiind ultimul din serie şi apărând într-o perioadă când grafica face ravagii, am fost uimit când am văzut că nu diferă cu nimic de **WW**. Producătorii nu s-au chinuit deloc să adauge un poligon în plus. Controlul camerei şi al prinţului lasă iar de dorit. Este un joc de consolă care nu a fost suficient optimizat pentru PC. Când mă gândesc la **Riddick**, care a fost cel mai tare joc pe Xbox şi a fost portat incredibil de bine... Băieţii de la Starbreeze chiar au ştiut să profite de engine-ul **Doom 3**. Revenind, în a treia parte a seriei **PoP** mi-a plăcut continuarea story-ului şi m-am delectat cu câţiva boşi drăguţi... dar plini de bug-uri, în loc să fie plini de poligoane. Chiar mi-au ieşit vreo 20 de peri albi la lupta cu twins! Mă uitam cu mirare la unele cutscene-uri făcute cu engine-ul jocului: cât de nasol poate fi realizat prinţul! Mâinile parcă-i sunt prinse la umeri cu două bolduri! Chiar nu ştiu ce aş mai avea de spus! Sincer să fiu, seria **PoP** nu prea are buline albe, în afară de capitolul story şi feeling în **WW**. În rest, nu ştiu pentru ce l-aţi aclamat atât de mult.*

***Prey-ul**, l-aţi criticat până v-aţi rupt şi, sincer, nu sunt de acord cu multe din spusele voastre. Unu la mână, aduce câteva chestii noi, cum ar fi portalurile şi gravitaţia, dar e normal ca până la urmă să te plictisească... doar apar în tot jocul. Păi, voi ce-aţi vrea?! 50% din joc să aibă chestii nice, cu care să ne distrăm, iar în*





Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Patriotu` - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr.

Dragă Patriotu`, pentru imaginea haioasă îţi vom acorda numărul pe octombrie 2006 al revistei noastre!

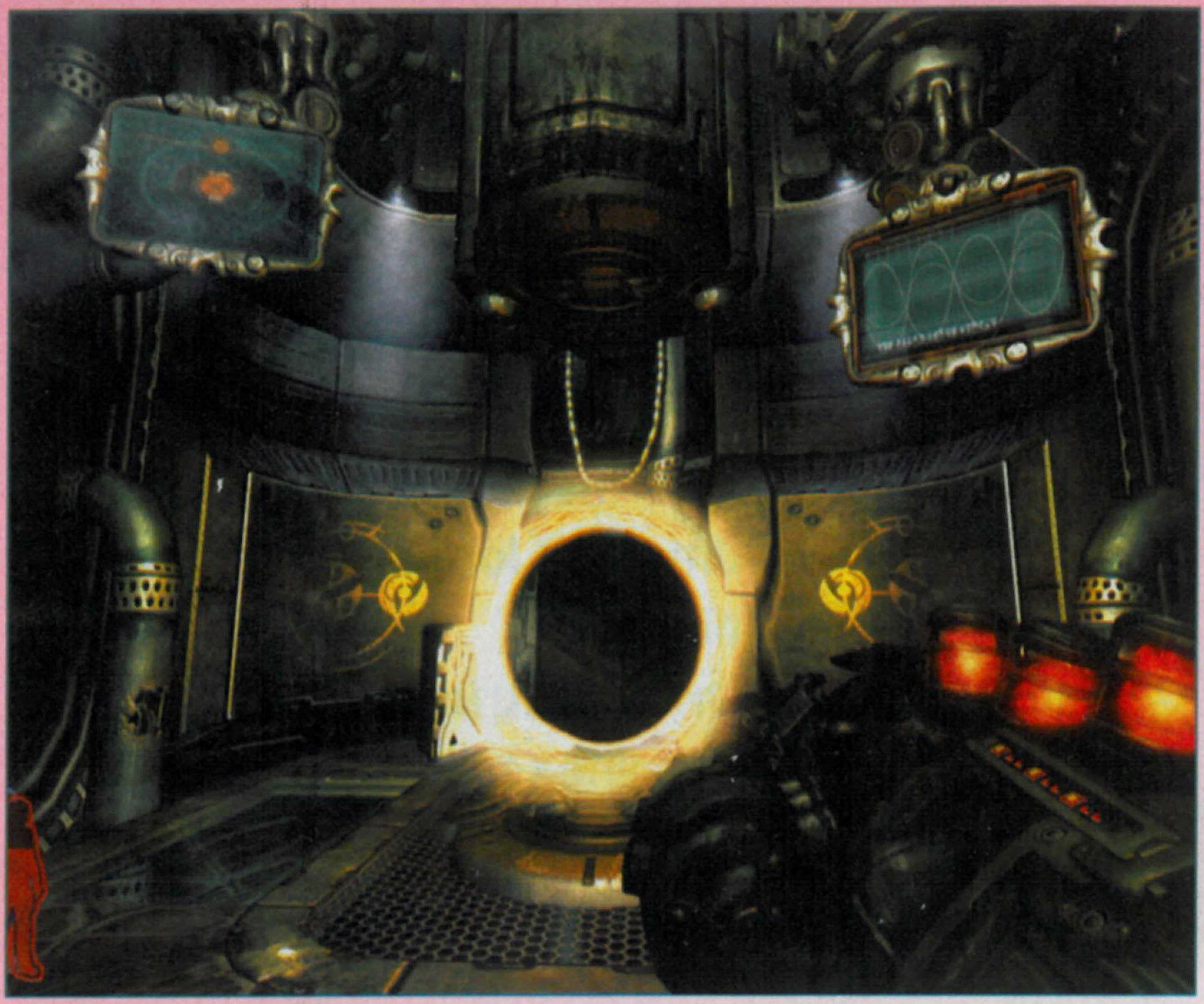


TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 3CD	☐ **3 luni** - 34,45 RON	☐ **6 luni** - 64,80 RON	☐ **12 luni** - 121,50 RON
ABONAMENT PC Games cu DVD	☐ **3 luni** - 34,45 RON	☐ **6 luni** - 64,80 RON	☐ **12 luni** - 121,50 RON

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.
Preţul abonamentului în sumă de ______ l-am achitat cu mandat nr. ______
pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor.

Semnătura



*restul de 50% chestiile alea să dispară sau să apară doar foarte puţin şi în locul lor producătorii să introducă alte chestii mişto? Dacă asta v-a sictirit şi plictisit până în măduva oaselor (portalurile şi mersul pe pereţi), atunci **PoP**-urile nu v-au plictisit cu aceleaşi acrobaţii timp de trei episoade? Sau **Oblivion** cu aceleaşi lupte, iar şi iar, până se termina jocul??? Revenind la oile noastre, **Prey**, în afară de faptul că este o clonă de **Quake 4** şi **Doom 3**, mi se pare un joc super bine randat. Adică, să aibă doar 1,6 GB şi grafica aia care are un plus faţă de **Doom 3** sau **Quake 4**... sau comparându-l cu alte joace cu grafică realistă care au peste 3 GB... Story-ul, hmm, chiar nu ştiu de ce l-aţi criticat cu vârf şi-ndesat din moment ce într-un shooter nu prea găseşti story atractiv. Sau, mă rog, găseşti, da' foarte rar! Dacă în **H-L2** tot mai mulg ăştia de la Valve de pe Gordon săracu' câte un episod (nu ştiu până când, că doar nu i-o mai creşte lui nenea Gordon un al treilea ochi şi se dă de partea alienilor), în **Prey** mi se pare un scenariu neabordat până acum.*

*Pomeneam mai devreme că ar fi o clonă. Păi, spuneţi-mi dacă greşesc cu ceva! Atât **Prey** cât şi **Quake 4** au engine-ul lui **Doom 3**, dar în afară să facă hărţi, arme şi monştri noi, altceva nu au făcut. Şi **Riddick** e făcut tot*

DESPRE TINE

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 octombrie 2006

Nume/Prenume: ____________________

Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ______ Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ____________________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună ________

Studii ____________________

CHESTIONAR PC Games 4 Fun septembrie/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
   - ☐ Foarte bun ☐ Bun
   - ☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab
2. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) plăcut mai mult?
   ....
3. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) displăcut?
   ....
4. Ce sugestii ai?
   ....
5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
   ....
6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
   ....
7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
   ....

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
   ....
9. Mă interesează următoarele componente:
   ....

CD/DVD

10. Ce sugestii ai?
    ....

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
    ....

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
    - ☐ Da.
    - ☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
    - ☐ Nu.
13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
    - ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
    - ☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei
14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
    1. ....
    2. ....
    3. ....
    4. ....
    5. ....
15. Emisiunea TV preferată
    ....
16. Ce posturi de radio asculţi frecvent?
    1. ....
    2. ....
    3. ....
17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
    1. ....
    2. ....
    3. ....
18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
    - ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
    - ☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
    - ☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei
19. Ai un sistem DVD?
    - ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV
20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
    - ☐ Da ☐ Nu
21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
    1. ....
    2. ....
    3. ....
22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
    ....
23. Pasiunea mea este
    ....
24. Formaţia muzicală preferată / cântăreţul preferat
    ....

Nume/Prenume: ____________________

Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ______

Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail: ____________________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună

Studii ____________________

*pe engine-ul de **Doom 3**, dar Starbreeze a lucrat la el atât la grafică, cât şi la gameplay şi l-au cizelat cât au putut de bine.*

Mai pomeneaţi voi ceva cum că ar fi prea uşor. Mai bine nu vă mai gândiţi că toate joacele care nu au „tycoon" sau „sims" pe lângă ele trebuie să fie grele. N-or fi grele pentru voi! Chiar credeţi că puştanii de 14-16 ani care se uită la filme horror şi porno sunt atât de pricepuţi încât să termine rapid joacele pe care voi le consideraţi de nivelu' vostru? Average pentru voi poate însemna very high difficulty pentru alţii, şi mă refer în general la casual players şi young ones. Eu am 20 ani, sunt la facultate în Bucureşti şi am terminat vreo 78% din ce aţi terminat şi voi (asta pentru că sunt genuri care nu mă atrag) şi cumpăr PC Games 4 Fun cu DVD lună de lună. În ultimele două reviste ale voastre au fost multe articole cu care nu am fost mai deloc de acord. Nu ştiu ce să cred, dar aveaţi articole despre games care mă amuzau mult... parcă acu' sunteţi cu pata pusă pe joace. Nimic nu vă mai satisface şi daţi în ele cu tot ce aveţi mai bun.

Sper că nu v-am ofensat sau supărat. Ciao, vă salut! În speranţa că aţi citit scrisoarea mea, aştept un răspuns cât se poate de sincer.

Salut Cosmin,

Citind-ţi scrisoarea mă întreb dacă nu ar fi mai bine să dureze vacanţa mai puţin. Nu mă refer la conţinutul epistolei tale, care este de bună calitate, ci la dimensiunea pantagruelică a acesteia! Luna asta am făcut o excepţie din punctul ăsta de vedere şi am publicat materialul în întregime, dar te anunţ că pe viitor va trebui să fii mai concis în exprimare.

Seria **Prince of Persia** este o referinţă în materie de Action, în special primele două părţi, **Sands of Time** şi **Warrior Within**. Cât despre **The Two Thrones**, nu ţin minte să-l fi ridicat în slăvi. Din contră! După cum ai văzut, franciza **PoP** a scăzut calitativ pe joc ce trecea. Dacă **Sands of Time** ne-a readus pe monitoare un prinţ mai apropiat de cel pe care-l cunoşteam din vechea serie (aia apărută în mileniul trecut, pe când mulţi dintre jucătorii de azi se uitau pe Cartoon Network şi de abia gângureau ceva despre lăptic, papa şi pipi), cu mişcări care au făcut un gameplay unic la ora respectivă, un story foarte bine elaborat şi un sistem de lupte bogat, **Warrior Within** a păşit pragul unei versiuni mai gotice, dar a păstrat toate caracteristicile gameplay-ului; nu a adus prea multe inovaţii şi asta a însemnat începutul declinului seriei, chiar dacă puţini sunt cei care recunosc asta. Despre **The Two Thrones** nu cred că mai are rost să amintim prea multe. În afara câtorva momente memorabile de gameplay, jocul ne-a lăsat cu un sentiment de uşurare pentru că a marcat încheierea seriei.



Prey? Portalurile şi gravitaţia sunt, desigur, noutăţi, dar asta nu înseamnă şi primăvara unui gameplay cursiv, ci mai degrabă o repetitivitate greu de îngurgitat după primele 2 ore de joc. După „tutorialul" care a făcut şi oficiile de demo, a urmat o oră de joc în care cred că am văzut tot ce era de văzut în **Prey**. După cele 2 ore, au mai urmat vreo 4 în care nu faci decât acelaşi şi acelaşi lucru, fără ca măcar story-ul să-ţi asigure ruperile de ritm necesare unui FPS de calitate. Dacă nici jucătorii casual nu reuşesc să rezolve quest-urile acelea realizate cu engine-ul fizic (very clever!), atunci Houston, we have a problem! Nu am vrea să trebuiască să realizăm walkthrough-uri pentru FPS-uri. Ar fi dezgustător! Engine-ul lui **Doom 3** a fost un pionier al FPS-urilor moderne: **Riddick** şi **Quake 4** sunt dovada cea mai evidentă. **Prey** nu a făcut însă nimic altceva decât să amestece nişte ingrediente luate din **Doom 3** şi **Quake 4**, peste care a presărat portalurile şi wall-walking-ul, precum şi un foarte original element de design de natură sexuală feminină (dacă există şi din alea masculine, sunt convins că ni le vei semnala) care se căsca prin joc la tot pasul. Crezi că nouă nu ne e ciudă că **Prey** nu a ieşit cum trebuia? Tocmai de aceea l-am criticat în acel mod şi nu i-am iertat nimic. Cosmin, dragă, părerile criticii de gaming coincid foarte rar cu cele ale jucătorilor, şi motivele sunt evidente: de la dezvoltarea jocurilor la promisiunile producătorilor care, în unele cazuri, îţi smulg zeci de pagini de preview, pentru ca rezultatul final să fie un fâs. Punctajul unui joc reflectă opiniile redacţiei despre întreg, nu despre un feature sau altul. Întregul contează! Şi nu uita importanţa preţului unui joc nou! Suntem siguri că sunt foarte puţini jucători români care să ţină neapărat să scoată bani din buzunar pentru **Prey**. Dacă nu ne crezi, interesează-te!

OK, hai că ne-am lungit cât pentru o zi de vară! Îţi mulţumim pentru această scrisorică şi te mai aşteptăm cu critici şi sugestii.



Răzbunarea unui succubus

Era o zi destul de caldă în subterane, lava devenise ceva mai fierbinte, și iarna aspră de afară, marcată de lipsa alimentelor, nici că se simțea. Pentru depozitul de carne, responsabil cu hrana atât a animalelor de companie ale demonilor, cât și cu cea a vasalilor lor umani, ziua era însă cât se poate de reușită, dat fiind că era multă lume acolo profitând de foamea celor de sus.

Succub-ul intră în rând. Coada pentru hălcile imense de carne era destul de lungă azi, dar, datorită noului ajutor de măcelar, totul devenise mai rapid în ultima vreme. Succub-ul, pe numele său Yronne, remarcă interesul și privirile respectivului individ cu mare plăcere, dar niște chicote din spate o călcară pe nervi la fel de insistent precum cizmele ce o nimeriră exact pe coada lunguiață și roșie.

- Ce privire, ai, dragă...

- Daaa, parcă m-ai și dezbrăca deja!

- Da' cărați-vă o dată în...! Și lăsați oamenii normali în pace, urlă Yronne nervoasă.

- Depinde ce înțelegi prin oameni normali, chicoti din nou bărbatul din spatele ei care, culmea, era și trecut de prima tinerețe, iar femeia de lângă el pălea în fața unei harpii, într-atât de frumoasă era.

- Lăsați, doamnă, știți cum sunt vasalii ăștia umani!

Mulțumită de consolarea ajutorului de măcelar, Yronne zâmbi fermecător spre el.

- Dar și tu ești uman, din câte văd.

- Da, doamna, da' știți cum e cu cei crescuți aici. Suntem practic demoni, în afară de corp. În rest... cred că știți de fapt cum suntem, doamna.

Băiatul încercă și el să zâmbească cât mai seducător, mai ales cu subînțeles, dar din păcate nu-l prea ajuta gura cam largă și strâmbă. Yronne se întrebă cum puteau oamenii să fie așa de neciopliți și creduli, dar mai ales cum de puteau zice de atât de multe ori "doamna" în loc de "doamnă". Probabil o chestie din popor. Ceea ce dovedea că băiatul era cam țăran de felul lui, se putea însă trece ușor cu vederea...

- Știi, nu mi-ai zis cum te cheamă. Poate îmi voi aminti când voi avea nevoie de ceva.



- Mă onorați, doamna, sunt Antonio.

- Interesant, cred că vii de prin părțile calde, nu?

- Da, doamna, sunt obișnuit cu temperaturile foarte, foarte ridicate, spuse el încercând un zâmbet și mai sugestiv, apoi îi întinse Yronnei un pachet mare de carne.

Oftând și rugându-se să nu cumva să mai vadă vreun zâmbet de țăran în viața ei, Yronne încercă să-l ademenească pe tânărul musculos, dar prostănac.

- Te-ar deranja să lași puțin depozitul și să mă ajuți cu pachetul ăsta mare? Să mă conduci adică.

- Sigur că da, doamna! Orice doriți! Imediat! Eeeeeeoooooo, lume, se închide prăvălia, gata! Veniți mai târziu!

El însuși sări peste tejghea în timp ce iubăreții din spatele succub-ului protestau zgomotos, aruncând diverse injurii spre frumoasa diavoliță, dar aceasta plecă îngâmfată, cu noul pion după ea, cărându-i pachetul de carne.

- Ia zi-mi, Antonio, cine erau ăia doi, vasalii? Și mai ales, ai cui?

- Mi se pare că ai lui Xyerifon, demonul eretic din Turnul de Miazănoapte. Cel de la graniță.

- Foarte, foarte interesant! Și ce ar fi vrut Xyerifon de la niște proști?

- Cred că au niște pământuri importante deasupra.

- Ești foarte isteț, Antonio, să știi! – mii de draci, dacă mai zâmbește o dată... gândi ea, dându-și ochii peste cap în timp ce inevitabilul se produse: un zâmbet strâmb rău și știrb.

Ajunși la reședința vulcanică a Yronnei, cei doi intrară, împreună. Ei tocmai îi venise o idee splendidă, chiar genială. După mult, mult timp, Antonio ieși singur, cu bucățele de lavă prin păr și o privire fanatică.

Castelul vasalilor Tinissir

O umbră masivă reuși să se strecoare neobservată pe lângă straja adormită de mult. Printre galeriile cu tablouri, manechinele prezentând armuri, sau mobilierul luxos, umbra realiza un slalom abil și parcă informat dinainte. Iar dintr-un fel de cutiuță scotea semințe ciudate pe care le arunca prin toate camerele, fără să pară a le mai termina. Odată ajuns în fața ușilor dormitorului vasalilor, se opri un moment, își puse la îndemână un cuțit mare de măcelar și cutiuța cu semințe. Intră apoi, având grijă să nu facă zgomot.

Vasalii Tinissir dormeau duși, ba chiar delicata și sfrijita doamnă se mai făcea auzită din când în când – sărăcuța de ea dormea pe spate, cu gura întredeschisă. Cât despre domnul Tinissir, era întins, pe burtă din fericire, în fundul gol, în mijlocului patului. Doar pentru a dormi în așa fel, lungit cât era el de lat, chel și bubos, și merita din plin răzbunarea frumoasei și aprigei Yronne, își spuse intrusul, scârbit și el de nevolnicia celor doi nobili.

Cu multă abilitate, aruncă o sămânță direct în capul doamnei uscățive care se trezi imediat cu un sunet și mai pătrunzător decât înainte, ceea ce avu efectul de a-l trezi și pe soț. Acesta, speriat, strigă după gărzi, dar somnul acestora era așa profund încât nimeni nu veni în ajutor. În schimb, intrusul aruncă în jur semințe, stârnind indignarea doamnei Tinissir.

- Vei regreta amarnic insulta asta când o să îi povestesc stăpânului nostru! urlă ea din pat, în timp ce domnul Tinissir sărea furios, berbecește, spre intrus.

Singura lui replică înainte de a

tăia mâna soțului fu:

- Îmi pare rău, doamna, nu e nimic personal. Dar noi, demonii, suntem deranjați de oamenii obraznici.

Apoi, măcelarul sări pe fereastră, aterizând – din nenorocire – într-una din țepușele șanțului de apărare și nu în iaz, cum intenționase.

În turnul de Miazănoapte, baia de lavă a Iodrului Xyerifon

Demonul trânti de câteva ori cu coada lui spinoasă în lavă, împroșcând toți pereții.

- Noroc că sursa este… naturală, Xyeri, dragă, spuse amuzată Yronne. Ai un avantaj imens cu bazinul ăsta natural, lava îți vine imediat, în orice cantitate, direct din străfundurile…

- Termină odată cu lava! Mi-ai distrus un castel și doi vasali pe care-i aveam la gheara de la degetul mic într-o singură noapte! Una singură!

- Dar gândește-te puțin, dragule…

- Nu, nu, nu! Nu mă mai gândesc la nimic decât că următorii vasali iar vor organiza revolte și vor încerca să scape de dominația demoniacă!

- Încearcă să privești partea bună a…

- Partea bună? Partea bună?! Cei doi Tinissiri aleargă prin castel, nebuni, iar creaturile tale îi urmăresc și-i hărțuiesc în permanență! Îi înnebunesc și mai tare! Iar eu nu pot face nimic cu locuința aia din cauza lor și a hoardei de animale create din semințe cu sânge!

- De parcă nu o meritau, zău, știi prea bine de câte ori te-au enervat și pe tine! Erau niște ticăloși aroganți și cât se poate de proști!

- Nici măcar nu trebuia să știi asta, detalii ca astea nu se dezvăluie supușilor din pătura inferioară.

Demonul se așeză, obosit, pe marginea bazinului. Yronne se apropie înot și îl trase de un corn de pe spinare.

- Hai mai bine în lavă, e excelentă. Nu te mai gândi la ăia doi, am eu grijă să-ți găsesc vasali potriviți! Și cred că niște demoni inferiori ar putea fi chiar interesați de proprietatea aceea. Gândește-te doar…

Xyerifon își smulse nervos cornul cu o mișcare bruscă a umărului.

- Nu am nevoie să mă gândesc la nimic! Și dacă stau să mă gândesc bine, nici măcar nu ar trebui să fii aici!

- Ți-am zis să te gândești la posibilitatea unor demoni inferiori ca vasali, mulți ar aprecia un castel cu asemenea posibilități de distracție.

- Lasă-mă cu distracția ta, nici măcar pe mine nu mă amuză! Și parcă ți-am zis eu ție ceva, adică să nu vii mai târziu să-mi scoți ochii cu aventura aia. A fost o greșeală imensă și era să mă coste granița!

- Xyeri, eram doar un mic succub inocent pe atunci, nu puteai pretinde nimic din partea mea. În afară de ceea ce ai obținut, desigur, chicoti ea văzându-i expresia. Dar acum s-au schimbat lucrurile.

- Da, văd, ești un succub inocent și complotist.

- Sigur că nu, prostuțule, m-am maturizat, știu exact ce vreau și, de obicei, știu și cum să ajung la ceea ce vreau. Iar acum, vreau să fiu partenera ta.

- Ai înnebunit de tot, Yronne! Ai distrus un castel și un ajutor eficient de măcelar doar ca să-mi atragi atenția.

- Nu, a fost mai mult de răzbunare. Dar îmi place la nebunie continuarea. Mai ales felul în care îmi spui Yronne…


Succub-ul îl trase pe Xyerifon de coadă și acesta se prăbuși cu un pleoșcăit strașnic în bazin.

- Hai, nu mai șovăi atât! insistă ea masându-i spatele spinos.

Demonul ofta și se lăsă pe mâna ei, gândind că poate nu era așa rău să aibă o parteneră.

Yronne zâmbea, în schimb, mulțumită de întorsătura lucrurilor. O simplă răzbunare încununată de succes! Asta da, viață de succub proaspăt avansat în elita demoniacă!

KARYONNA





Din nou, liniște

Lumea vine și pleacă din redacție după cum le tună. Mai ales acum, că e concediu. Redactorul nostru șef a decis să fugă din țară pentru două săptămâni împreună cu soția și i-a lăsat fratelui Mircea pe cap toate greutățile. Acum stă bine mersi la soare, undeva prin Caraibe, cu o nucă de cocos în mâna dreaptă și cu pipa în mâna stângă, în timp ce eu încerc să vă aduc la cunoștință că marele eveniment din Leipzig, Games Convention-ul ce amenință serios supremația E3 în domeniu, se apropie cu pași repezi. Evident, vom avea un special de toată frumusețea, realizat în deja-clasicul nostru stil profesionist. Vă vom ține la curent cu tot ce se petrece în spatele scenei. Pe lângă agitația asta, nu vom uita să vă prezentăm un joc-două, nu prea multe, căci producătorii sunt la relantiu în această perioadă. Cu puțin noroc, **Dark Messiah of Might and Magic** ne va bate la ușă, iar noi vom avea șansa să îl disecăm cum scrie la carte. Amatorii de bășici umplute cu aer se pot pregăti pentru un nou titlu din franciza **FIFA**, în timp ce Deep Silver ne amenință cu **Paraworld**. **Faces of War**, de la Ubisoft, ne duce de mânuță pe meleagurile aprige ale celui de-al doilea Război Mondial, în timp ce **Age of Pirates: Carrabian Tales** ne cadorisește cu papagali, cufere pline de comori, precum și alte bunătăți din lumea magică a piraților. Liniștită perioadă de an în ceea ce privește fenomenul ludic... Dar e doar liniștea dinainte furtunii.

Jackass Thompson
paul@pcgames.ro

HAPPYDISPLAY®

Găseşti mai multe pe WWW.HAPPYDISPLAY.RO

Primeşti sigur ce ai comandat! trimite codul la 1488
Exemplu: PCG(spaţiu)XXXXXX

WALLPAPERE COLOR



PCG 108871	PCG 100143	PCG 104644	PCG 100703	PCG 100140	PCG 104643
PCG 100824	PCG 100142	PCG 104636	PCG 100613	PCG 300778	PCG 104631
PCG 105016	PCG 100631	PCG 104635	PCG 104795	PCG 100641	PCG 104634
PCG 100134	PCG 109019	PCG 104632	PCG 300847	PCG 109014	PCG 104640
PCG 100181	PCG 108857	PCG 104641	PCG 103789	PCG 108862	PCG 104642
PCG 108859	PCG 108869	PCG 104639	PCG 100262	PCG 100120	PCG 104607

ANIMAŢII



PCG 203434	PCG 200319	PCG 203193	PCG 203437	PCG 200863
PCG 200961	PCG 202114	PCG 200959	PCG 200848	PCG 200804

LOGO-URI OPERATORI şi FOTOGRAFII SMS



PCG 6631	PCG 6925	PCG 31601	PCG 1006	PCG 2401	PCG 2644
PCG 1063	PCG 31568	PCG 6891	PCG 7439	PCG 7569	PCG 7888
PCG 21658	PCG 21752	PCG 21661	PCG 21875	PCG 20048	PCG 21428

EFECTE SONORE

*** TRĂZNITE ***		
Trezeşte-teeee!	PCG	501125
Tocmai ţi-ai activat un virus	PCG	501124
Ţîiir, te rog apasă pe butonul verde	PCG	501123
Te suna băbăciunea ta, te sună nevastă-ta	PCG	501122
Suun, sun, suuunn	PCG	501121
Sună dentistul	PCG	501120
Soneria asta mă enervează	PCG	501119
Şefuu, te sună un dobitoc	PCG	501118
Şefa, te sună un sclav	PCG	501117
Nimeni nu mişcă nici un fir de păr	PCG	501116
Îţi ţin pumnii prietene!	PCG	501115
Îmi pare rău, tare răăuuuu	PCG	501114
Idiotule, tampitule, cretinule	PCG	501113
I am James Bond	PCG	501112
High să	PCG	501111
*** ALTELE ***		
6 Părţuri	PCG	500495
Bebeluş râzând	PCG	500429
Aglomeraţie	PCG	500426

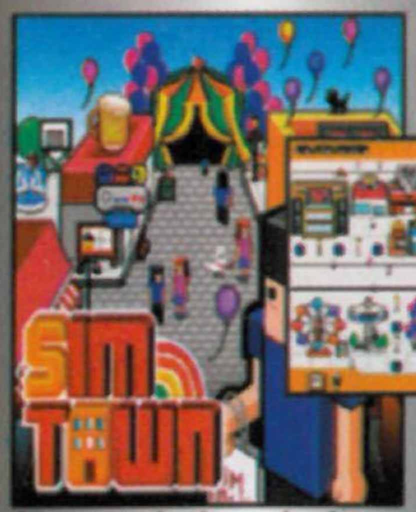
Iari, iari	PCG	500430
Căscat	PCG	500432
Happy Birthday	PCG	500333
Ho,ho,ho, ha,ha,ha	PCG	500338
Hasta la vista,baby	PCG	500571
Express message	PCG	500870
NY message	PCG	500873
Claxon	PCG	500544
*** EFECTE***		
Bebeluş	PCG	500428
Jupiii	PCG	500427
Telefon din 1960	PCG	500361
Orgasm	PCG	500299
Râgâit	PCG	500234
*** SEXY ***		
Bombonico, răspunde-mi...	PCG	501021
Bună baby, sunt iubitul tau, raspunde-mi..	PCG	501022
Bună iubţel, mergem la o cafea..	PCG	501023
Hey, sexy, răspunde-mi	PCG	501026
Inima mea îţi aparţine iubitule	PCG	501028

MELODII DE APEL

MELODII		POLI	MONO
**** HIT-URI ROMANESTI ****			
Activ - Zile cu tine		PCG 501127	
A. Popescu - Lacrimi de iubire		PCG 501130	
Akcent - Jokero	Hit	PCG 501131	
Anda Adam - Ajutor	Hit	PCG 501133	
Anna Lesko - Anicka Maya		PCG 501135	
Bambi - Come into my life		PCG 501136	
Class - Na na na		PCG 501137	
Corina - Fara tine		PCG 501138	
Cream/CRBL - Nu din prima seara		PCG 501140	
Cristina/Grasu XXL - Totul pe o carte		PCG 501141	
Crush/A. Ungureanu - Plang Noptile		PCG 501143	
Delia - Ziua Ta		PCG 501144	
Fly Project - Raisa		PCG 501145	
Impact - Uhh uhh	Hit	PCG 501146	
Keo - Azi vii, maine pleci		PCG 501147	
Lavinia - As zbura		PCG 501148	
Lavinia - Perechea ta		PCG 501149	
Loredana - Le le		PCG 501150	
Luminita/Sistem - Let me try		PCG 501153	
Mandinga - Soarele meu		PCG 501154	
Mihai Traistariu - Tornero		PCG 501155	
Morandi - Fallin Asleep		PCG 501156	
Parazitii - Praf		PCG 501161	
Pepe - Inima nebuna		PCG 501163	
Sexxy - E treaba mea	Hit	PCG 501164	
Smiley and Delia - Secretul Mariei		PCG 501165	
Stefan Banica Jr. - Veta		PCG 501166	
Zdob si Zdub - Boonika bate toba		PCG 501167	
Alb si NPCGru - Fara Sens		PCG 501168	
**** MANELE ****			
Costi - Baila Loca		PCG 501183	
Vali Vijelie - Hai joaca nevast	Hit	PCG 501182	
Vali Vijelie - Tu esti femeia visurilor mele		PCG 501181	
Vali Vijelie - Eu daca mor tu cui ramai		PCG 501180	
Nicolae Guta/Susanu/Claudia -Dai 100..		PCG 501179	

MELODII		POLI	MONO
Nicolae Guta - Esti printesa vietii mele		PCG 501178	
Nicolae Guta - Luna si stele		PCG 501177	
Adi de la Valcea - Pentru cine...		PCG 501175	
Adi de la Valcea - Suparat	Hit	PCG 501174	
Adi Minune - Ce miracol ce minune		PCG 501173	
Adi Minune - Asa trec zilele mele	Hit	PCG 501172	
Adi Minune - Danseaza te invit ...		PCG 501171	
Adi Minune - Eu sunt un pustan destept		PCG 501170	
** MELODII INTERNATIONALE **			
Scooter - Maria	Hit	PCG 501184	
Moby - Extreme Ways		PCG 501085	PCG 12673
O-Zone - Mai ia Hii	Hit	PCG 501084	PCG 12672
Run DMC - Christmas In Hollis		PCG 501083	PCG 12671
Rammstein - Asche zu Asche		PCG 501082	PCG 12670
Nsync - Its Gonna Be Me	Hit	PCG 501080	PCG 12668
Sasha - Calling Your Name		PCG 501078	PCG 12666
Aqua - Doctor Jones		PCG 501077	PCG 12637
Sean Paul - Check It Deeply		PCG 501074	PCG 12663
Kanye West - Diamonds	Hit	PCG 501071	PCG 12660
Mary J Blige - Ooh		PCG 501069	PCG 12658
Daddy Yankee - Gasolina	Hit	PCG 501067	PCG 12653
Chris Brown Ft Juelz Santana - Run It		PCG 501066	PCG 12652
P.Dolls Ft B.Rhymes - Don't Cha		PCG 501065	PCG 12651
Busta Rhymes - Light Ya Ass On Fire		PCG 501063	PCG 12649
B.Spears & Madonna - Me Against...		PCG 501062	PCG 12648
Blur - Out Of Time	Hit	PCG 501060	PCG 12646
Bob Sinclair - Love Generation		PCG 501059	PCG 12645
Basement Jaxx - Oh My Gosh		PCG 501057	PCG 12643
Beastie Boys - Fight For Your Right		PCG 501053	PCG 12639
Avril Lavigne - He Wasn't		PCG 501052	PCG 12638
Aqua - Barbie Girl		PCG 501050	PCG 12635
Air - Alpha Beta Gaga	Hit	PCG 501049	PCG 12634
Ashanti - Happy		PCG 501047	PCG 12632
Chico - Its Chico Time		PCG 501046	PCG 12631
112 - Na Na Na	Hit	PCG 501045	PCG 12630
Ashanti - Only U		PCG 501044	PCG 12629

JOCURI JAVA



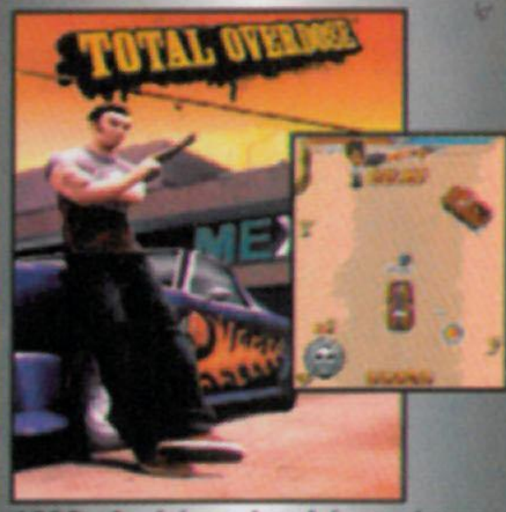
Să construieşti un circ în oraş sună grozav, aşa e? Sim Town etse o simulare a unei metropole în care tu poţi face planurile oraşului, poţi fi un magnat sau chiar guvernatorul. Astăzi ai un cuvânt de spus în privinţa arhitecturii oraşului!

JAVA PCG 708912



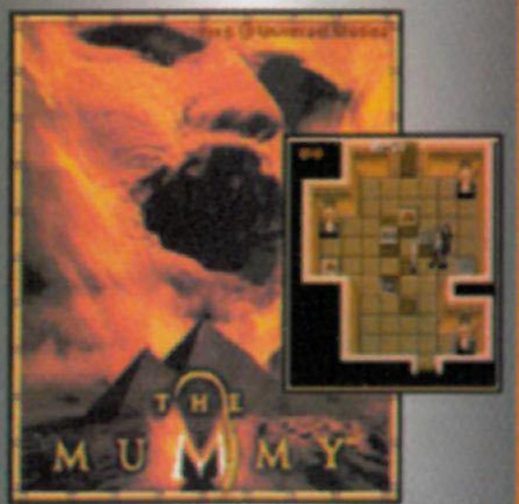
SWAT este elita forţelor poliţiei de intervenţie rapidă. Este special antrenată şi echipată să rezolve cele mai periculoase situaţii de criză: luări de ostatici, jafuri, ameninţări cu bomba...

JAVA PCG 708823



1989: în inima junglei mexicane, agentul sub acoperire Cruz se luptă cu poliţia militară să ajungă la bordul unui avion ca să plece acasă. Dar nu a reuşit...

JAVA PCG 708825



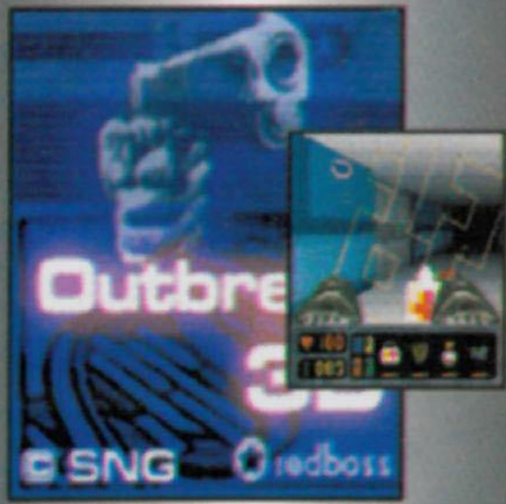
Fii ghid pentru Evelyn şi Rick prin vechile cripte şi morminte din Hamunaptra pentru a preveni dezastrul!

JAVA PCG 708824



Eşti pregătit să experimentezi cel mai rapid şi furios joc de raliu? Găseşte cel mai rapid traseu în peisajul tridimensional color.

JAVA PCG 708835



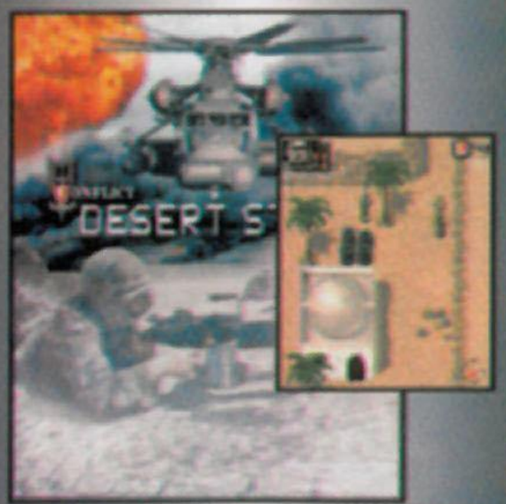
Este un joc 3D. După un accident inexplicabil experimente genetice cu virusul mutant XB-4A au scăpat de sub control iar laboratorul a fost acoperit de tăcere. Ai fost desemnat cu un obiectiv periculos, acela de a investiga condiţiile în care s-a petrecut acest incident.

JAVA PCG 708849



Tom Carnacki este hăituit până în adâncurile iadului, având doar o puşcă pentru a ţine în frâu o legiune de bestii. Este o aventură terifiantă în adâncurile iadului pentru un singur jucător.

JAVA PCG 708835



Bazat pe faimosul joc de consolă SCi pentru PC, această variantă pentru mobil te aruncă în mijlocul Războiului din Golf din 1991. Ca elită în "A Squadron", trebuie să indeplineşti numeroase misiuni, chiar în umbra liniei inamice.

JAVA PCG 708896



Race2Kill constă într-un joc unic de acţiune cu impuşcături. Cursa nu este o simplă întrecere, ci este o luptă continuă între conducători auto ce folosesc rachete şi ulei. Câştigă nişte bani după fiecare etapă şi îţi vei putea îmbunătăţi maşina...

JAVA PCG 708851

Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS şi cel pentru mesaje Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, sună la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru reţeaua Connex Vodafone , 411 pentru abonamente Orange, 444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi setează-ţi serviciul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil – trebuie să ai setarea făcută pe opţiunea „Always". Lista completă cu telefoanele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro Exemplu de comandă: PCG(spaţiu)XXXXXX. După ce primeşti SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK". Vei primi apoi link-ul de conectare la Wap, apeşi pe „Yes", apoi descarci comanda şi o salvezi pe telefon. Produsul comandat îl găseşti apoi în meniul corespunzător (melodii de apel, setări display, java world, etc). Poţi trimite SMS doar în Romania, în reţelele Connex Vodafone şi Orange. Preţul pentru un SMS este de 1,5 USD (fără TVA). Pentru o comandă completă, doar pentru animatii si jocuri java trebuie să trimiţi 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC AIRTOY SRL. Infoline: 0722 646 444, 0745 646 433, L-V, 9.00 – 18.00. **reclamatii@happydisplay.ro**



Pune-ți centura
și trăiește senzația celor 2ms timp de răspuns
Monitor BenQ FP93G X LCD
AMA
Advanced Motion Accelerator
2ms GTG
13mm bezel Slim
D-sub DVI-D
19 Inch
1280x1024 SXGA
Brightness 300 cd/m²
Contrast 700:1
BenQ
Enjoyment Matters
BenQ.ro